

64 páginas con todas las claves, códigos y otros secretos de los mejores videojuegos del momento



■ **BROKEN SWORD II** Guía completa de la última aventura de Sony ■ **DRAGON BALL FINAL BOUT** Todos los personajes secretos



- ENEMY ZERO
- DISCWORLD II
- SUPERTRUCOS

SUMARIO

BROKEN SWORD II
THE SMOKING MIRROR

INTRO



PLAYSTATION
SCE/REVOLUTION
AVENTURA GRAFICA

CADA VEZ QUE GEORGE STOBBART VISITA PARIS SE VE INVOLUCRADO EN LAS MAS EXTRAÑAS Y DELIRANTES AVENTURAS. ESTA VEZ LA ARQUEOLOGIA TAMBIEN ESTA PRESENTE Y CONDUCE A NUESTRO HEROE Y A SU PRECIOSA AMIGA PARISINA, NICO, AL MISMISIMO CORAZON DE CENTROAMERICA.

Quién le iba a decir a George que lo que esperaba que fuese una apacible visita a su querida amiga Nico iba a complicarse tanto como su primer viaje a la Ciudad de las Luces. Ninguno de los dos podía imaginar que la visita a la casa del profesor Oubier, un reputado arqueólogo francés, les depararía tantas sorpresas. Cuando aquel individuo de piel oscura abrió las puertas de la casa y les invitó a subir al salón, se quedaron paralizados. El indio le propinó un golpe a George dejándole inconsciente. Detrás de unas cortinas, alguien disparó un dardo al cuello de Nico. Cuando el americano quiso reaccionar se encontraba atado a una silla, Nico había desaparecido y la alfombra que había junto a la puerta se encontraba en llamas. Para colmo, una gigantesca tarántula venenosa, asustada por el fuego, avanzaba sin remedio hacia él. ¿Cómo se libraría del arácnido? ¿Cómo lograría salir de aquella habitación en llamas? La solución la encontrarás en las páginas siguientes de forma detallada y paso a paso. Si de verdad quieres disfrutar plenamente con BROKEN SWORD 2, te recomendaría que sólo consultases la guía en los momentos que realmente supongan una dificultad insalvable. De otra forma, puedes perderte el espíritu de esta aventura.

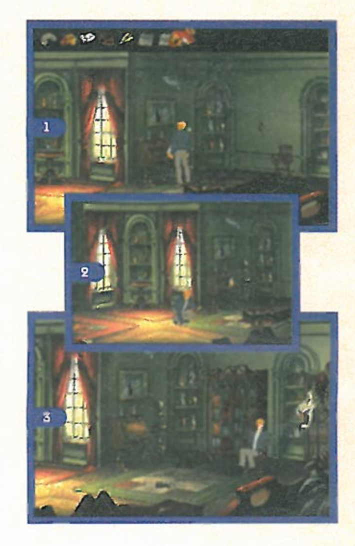


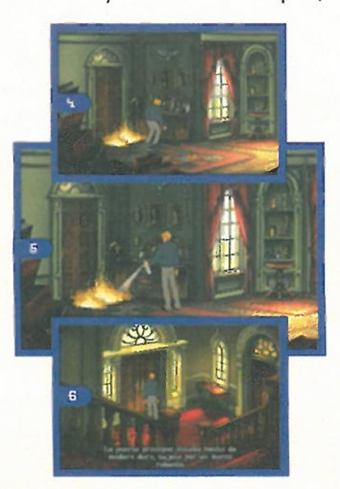
INTRO

CASA DE OUBIER

ITEMS: GUSANO, PINTALABIOS, MEDIAS, NOTA, DARDO, CILINDRO, VASIJA, LLAVE, RECORTE PERIODICO.

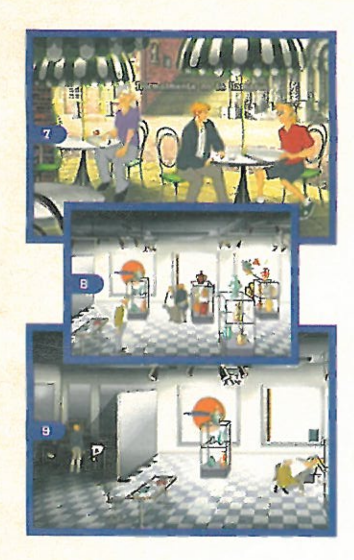
George despierta atado a una silla. La situación es dramática, una tarántula (3) se dirige hacia él y el fuego provocado por el candil se está propagando por la habitación. Cuando se acerca a la estantería, se da cuenta que un taco de madera suelto le sirve de sujección. Le propina una patada y el arácnido queda sepultado por kilos de sabiduría. Detrás de la estantería ha quedado descubierto un gancho con el borde afilado y muy útil para desatar las muñecas de George. Una vez liberado, comienza a investigar por la habitación del profesor. En el escritorio hay una botella de tequila,





al beber recoge el gusano que ha caído al suelo, será útil para más tarde. En uno de los cajones hay una vasija (1) con una llave en su interior. Junto a una de las ventanas estaba el bolso de Nico, dentro había un pintalabios, unas medias y una nota. Cerca, abandonado sobre la alfombra, George recogió el dardo (2) que había herido a Nico. Usándolo como ganzúa, consiguió abrir la cómoda frente al fuego. El cilindro del interior podía ser útil para improvisar un extintor con el sifón situado encima del aparador. Después de apagar el fuego (5) es hora de ir a buscar a Nico.

En el recibidor de la casa, George comprobó que ambas puertas estaban cerradas (6). Pero tenía la llave de la puerta principal. Antes de abandonar la casa, llamó por telé-



fono a Lobineau, el novio de Nico, y recogió un recorte de periódico que había en la mesa.

EL CAFÉ

ITEMS: PETACA

George se dirige al Café Montfauçon para encontrarse con André Lobineau, un amigo íntimo de Nico. Se sienta en la terraza, pide un «cafelillo» y se dedica a hablar con el gendarme sobre Nico. Después le pregunta por su vida (selecciona el icono del gendarme). Cuando consigue que el camarero le haga caso mantiene una pequeña charla con él y aparece André (7). Con él habla sobre la vasija que contenía la llave y la da la dirección de una galería de arte. Si aún no ha conseguido la petaca continúa hablando hasta que puedas cogerla.

LA GALERIA GLEASE

ITEMS: ETIQUETA

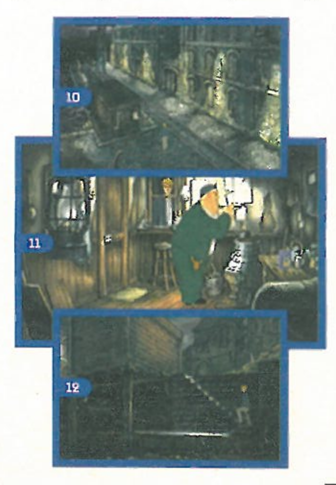
En la galería se encuentra con Laine, un periodista. Utiliza la petaca en su vaso de vino (8) hasta que caiga desplomado y despiste a Glease. Tras inspeccionar las cajas de la parte trasera, George encontró una etiqueta (9). Después habla con Glease, que le da más información y cambia el escenario.

MARSELLA

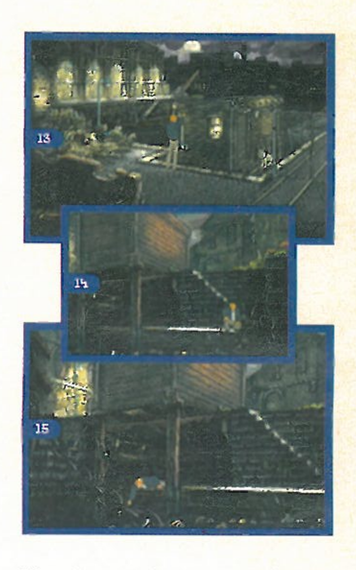
LOS MUELLES

ITEMS: GANCHO, BOTELLA, GALLETAS DE PERRO

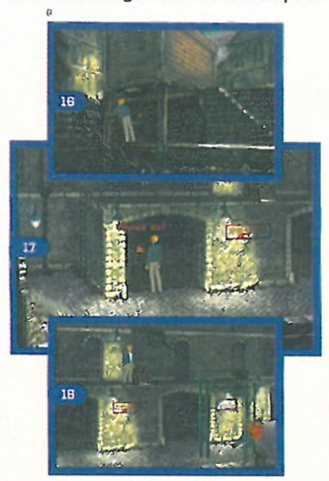
En el muelle (10) le llama la atención una cabaña. En ella habita un marinero (11) con muy malas pulgas. Primero habla con él a través de la ventana. Junto a la cabaña hay unas escaleras (12), desciende por ellas y dentro del agua recoge

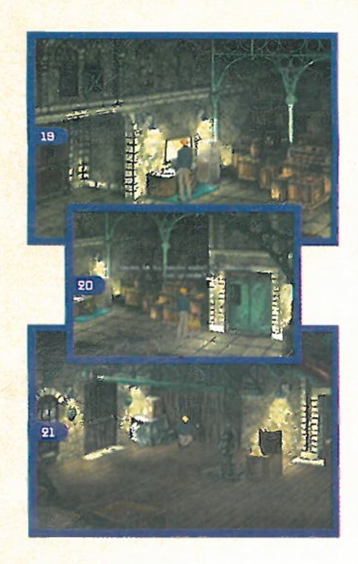


un palo (14) y también flotando, una botella (15) ayudado por el gancho. De vuelta por las escaleras, toca la chimenea pero está demasiado caliente. Con la botella consigue atascar el conducto (13) y la cabaña se llena de humo. George vuelve a bajar y a través de una trampilla logra acceder al interior de la cabaña de donde se lleva una caja con galletas para perro. Tras salir de la caseta, tira una de las galletas en la pequeña plataforma que hay junto al perro. Cuando éste se sitúa encima, con el gancho tira de la plataforma (16) y el perro cae al agua. Ahora George salta por encima de la valla y continuar su inspección de los muelles.



Al llegar a esta zona, George lee los carteles en la pared y uno de ellos coincide con la etiqueta de la galería. Quizá tengan secuestrada aquí a Nico. Avanzando un poco más, encuentra un puerta. El ruido que hay en el interior impide que oigan los golpes. Tendrá que buscar otra forma de entrar en el interior del almacén. En una de las paredes, a la izquierda del edificio, George encuentra una escalera que sube hasta el techo. Por una de las ventanas observa a Pablo en un escritorio. Es el indio que le golpeó en la casa de Oubier y se llevó a Nico. Con el gancho que recogió en el agua, traba las aspas del ventilador que hay junto a la ventana. Después baja y llama a la puerta haciéndose pasar por un policía (17). Antes de que Pablo salga, George sube por las escaleras. Lanza un barril. Con el ruido Pablo se coloca en la situación idónea para derribarle con otro barril (18) y poder entrar al almacén.

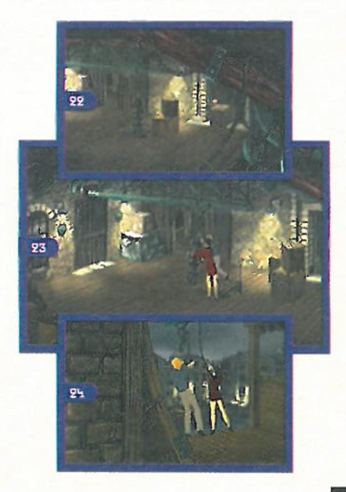




■ ALMACÉN

ITEMS: LLAVE DE LATÓN, ESPOSAS, FETICHE, MORDAZA, CUERDA

Dentro del almacén, en el escritorio de Pablo, George encuentra una llave de latón (19). Cuando avanza hacia la derecha, un hombrecillo (20) aparece entre la pila de cajas. George le libera con la llave de las esposas y el indio se esfuma sin dejar rastro. Finalmente, George sube en ascensor a la primera planta. Primero coloca una caja para bloquear el ascensor. Después, al encender la luz percibe un arañazo (21) en el suelo junto a la pared de madera. Al accionar la grieta, descubre una puerta secreta en dicho muro. La estancia oculta era el lugar donde se hallaba Nico. Una vez liberada la chica, George tendrá en su poder la mordaza y la cuerda. Recoge del suelo un misterioso fetiche. Bajar por el ascensor puede resultar peligroso, pero ¿cómo salir evitando a Pablo? En la estatua George pone la cuerda y la mordaza la utiliza para tapar las células fotoeléctricas del ascensor (22). Mueve la caja a su posición original y le pone encima la pequeña. De esta forma, ya puede apartar la otra caja grande para mover la carretilla. La estatua se eleva y George engancha la cuerda al raíl del techo. Como no puede mover la estatua, le pide ayuda a Nico (23). Entonces se rompe la puerta y ambos salen a la plataforma exterior del almacén. Utilizando las esposas (24) se deslizan por el cable y se desarrolla una escena en la galería de Glease. André, George, Nico y el dueño mantienen una animada conversación. Después, George y Nico viajan a Quaramonte, un paradisíaco lugar de centroamérica.



QUARAMONTE

EL PUERTO

ITEMS: DETONADOR

Parece que hoy es el día de mercado en el puerto. Nico sugiere a George que pregunten a alguien cómo ir hasta Quaramonte. Primero hablan con la banda de músicos (25) hasta obtener información sobre una mina. Nada más terminar la charla con los músicos, George se encuentra a una vieja conocida, la Sra. Hobbard (26). George le pregunta sobre su marido. No muy lejos se encuentra él, Duane, subido en un camión. George habla con él sobre el camión (27). Según Duane, está cargado de explosivos. La conversación deriva hacia la música y Miguel, el músico detenido. Entonces, George y Nico entran en la comisaría (el edificio donde estaba Pearl). El policía que les atiende responde a sus cuestiones sobre Oubier. Luego el otro agente, Renaldo, también les ofrece información. Cuando George intenta mirar el mapa (28) que Oubier y el policía observaban, el general se enfada. Al abandonar la comisaría, Nico y él hablan sobre el mapa. Antes de ir a las oficinas de la compañía minera, George vuelve a hablar con Duane. Tras conseguir librarse del profesor Oubier (29, su compatriota le confiesa el motivo de su viaje. Para que Oubier se vaya, primero habla con él y después charla con la gente de la plaza. Con la información que le ha dado Duane, se dirige a las oficinas donde le atiende una señorita (30). George dice algo sobre un detonador, el profesor Oubier y el mapa del general. Al regresar junto







a Nico en la plaza, (escogiendo el icono del mapa) le propone que distraiga al general mientras el echa un vistazo al dichoso mapa. George convence a Nico para que haga una entrevista al general. Ahora tiene que deshacerse de Renaldo. La mejor manera es que guíe a Pearl en su visita a la pirámide. Para conseguirlo, se lo pide a Renaldo y después se lo comunica a su amiga. Finalmente ambos se van a la pirámide (31) y George puede ver el mapa y registrar la comisaría de policía. En cuanto averigua qué ocultaba el mapa, se dirige de nuevo a ver a Concha, la oficinista, para comunicárselo y coger un detonador del armario (32) de la oficina. Duane se alegra al recibir el detonador y le sugiere a George que vaya a ver a Miguel a la cárcel. Pero nada más localizar la celda del músico, Renaldo le mete en una celda (33).

CASA DEL GENERAL

Ahora tomas el mando de Nico cuando entrevista al general. Primero contempla varios de los objetos de la habitación (con el botón derecho del ratón) y después comienza a hacer preguntas al general Grasiento hasta que aparece su madre (34), la presidenta de Quaramonte, por la puerta.

LA CARCEL

ITEMS: SOGA

Mientras George habla con Miguel, Duane se asoma a la ventana (35). En el camión no hay explosivos sino plastas de vaca. Ahora tendrán que pensar otra forma de escapar. George le pregunta a Miguel por qué hay una soga (36) en los barrotes de su celda. El músico le da la



cuerda, y George ata la cuerda a la ventana y le pide a Duane que la ate al camión (37). Después una secuencia nos traslada a la jungla.



LA JUNGLA

■ EL MISIONERO

ITEMS: LIANA, ALZACUELLOS

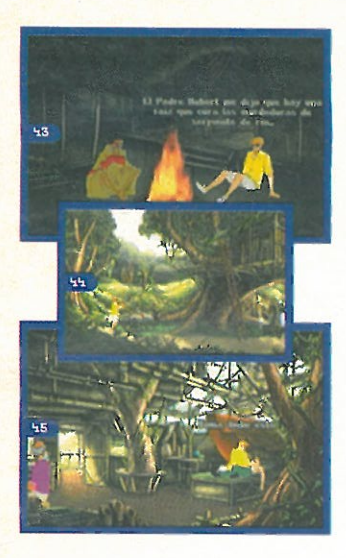
Stobbart se encuentra solo en medio de la jungla. Ha encontrado una cabaña encima de un árbol. En la rueda de madera (38) hay una liana. Bajo la casa, utiliza la liana en un par de piedras sobre una estructura de madera y deja el papel con el estado de cuentas de Oubier encima del montón de hojas húmedas (39). Con el fetiche de su inventario sobre la rueda del molino (40), consigue que salten chispas que prenden las hojas húmedas y que un misionero salga de la cabaña. Habla con Hubert, le dice que Nico está con él víctima de una picadura de serpiente. Al final de la conversación le da su alzacuellos. George tiene que plancharlo. Para ello coloca la prenda sobre las dos piedras y con la cruz (41) las mueve dejando el alzacuellos sin ninguna arruga. Entonces, el misionero le guía hasta un poblado cercano donde encuentra un antídoto para el mal de Nico.



■ EL POBLADO

ITEMS: RAIZ

Una vez allí primero ofrece unas galletas al guardián para que se las lleve al chamán. Cuando el indio le devuelve la caja vacía, le comunica que el chamán quiere más galletas. Entonces, introduce la piedra maya en la caja (42) y el hechicero le invita a pasar al poblado. Junto a la



hoguera mantiene una interesante conversación con el chamán (43) que le revela las intenciones de Karzac. Quiere invocar a un antiguo Dios maya del mal. Esto sólo puede evitarse reuniendo tres piedras mayas que se encuentran diseminadas por el mundo. Cuando terminan de hablar, el chamán le da la raíz para curar a su novia.

De regreso a la casa de Hubert, aplasta la raíz con las dos piedras que hacen de prensa (44). Con el cono que servía de tapa en la chimenea de la cabaña del puerto, recoge el líquido que suelta la raíz.

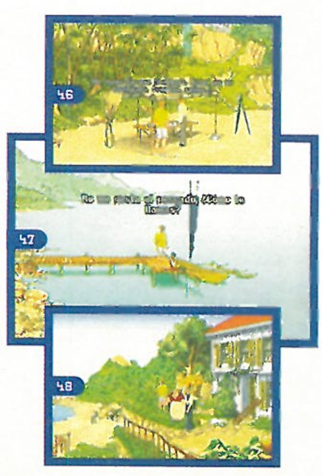
Finalmente le da a beber a Nico (45) el jugo para que se recupere y abandonan juntos la selva para tomar caminos separados y encontrar las dos dichosas piedras mayas que faltan.

LA CASA DE KETCH

LA PLAYA

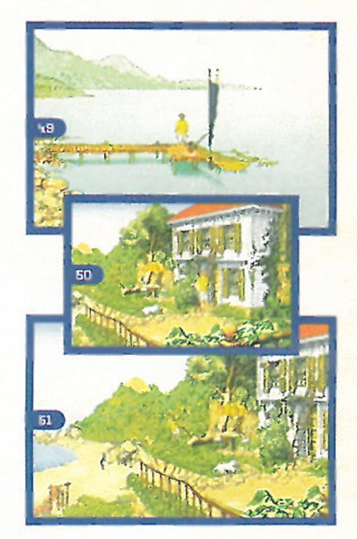
ITEMS: CAMARA DE AIRE, PESCADO, PLANOS, TEODOLITO, MARCADOR ELECTRONICO.

George viaja a una isla del Caribe para visitar a los descendientes del capitán Ketch. Un topógrafo está en la playa (46) observando una casa en la colina. En el muelle, un niño (47) pesca tranquilamente y el americano habla con él. Después sube hasta la casona y se encuentra con dos señoras que contemplan como un gato juega con una pelota. Son las descendientes del pirata y la casa es una especie de museo. Allí probablemente esté la piedra que George necesita. Las ancianas (48) no le permiten pasar hasta que les dice que Emily, su nieta, está en la playa jugando con River. El primer objetivo consiste en convencer a las hermanas de que Bronson, el



topógrafo, es un impostor. De nuevo, George baja al muelle y habla con el muchacho para conseguir un pez. De la bicicleta que pesca, obtiene una cámara de aire (49) y después River le ofrece un pescado. Con dicho material asciende a la colina. Se sube en la escalera, ata la goma a uno de los mástiles y el pescado en un extremo de ésta (50). El gato intenta alcanzar el pez y George coge la bola. En el otro mástil hay un marcador que sirve de referencia a Bronson. En la rama en forma de «U» coloca la goma para hacer un tirachinas (51). Lanza la pelota y derriba el marcador. Bronson sube a la casa. Cuando está sobre el mástil, George quita la escalera y baja a por los planos. Cuando sube, se los enseña a las ancianas y éstas descubren las intenciones de Bronson y le permiten entrar a la casa.





MUSEO BRITANICO

LA SALA

ITEMS: 2 LLAVES, DAGA DE SACRIFICIOS

Nico observa la vitrina con la piedra maya. El guía (52) se ofrece gustoso a darle información sobre el resto arqueológico y le presenta al profesor Oubier, que casualmente también ha viajado hasta Londres. Cuando éste abandona el museo, qué sorpresa, la piedra ha desaparecido del mostrador. Por desgracia, Nico tiene que permanecer allí hasta que llegue el equipo de seguridad del museo. Sin embargo, ella opta por tomar la llave (53) de la vitrina, se la muestra al guía y mientras éste llama por teléfono, utiliza la llave para robar la daga de sacrificios y abrir la puerta que hay tras la cortina (54) de la derecha.



EL MUSEO DE KETCH

■ EL MUSEO

ITEMS: MAPA, FAROL, PLUMA, CARACOLA, RED

George ha conseguido entrar en el museo del famoso pirata. Después de coger el mapa (55) lo sitúa encima del escritorio y comprueba que el farol (56) encaja perfectamente en un agujero junto al mapa. Investigando en el museo, George se lleva un sorpresa cuando Emily sale de dentro de un cofre (57). Lleva colgado al cuello una cruz de oro igual que la que había visto en el cuadro del capitán (58), pero únicamente se la dará a cambio de algo. River puede darle un pista segura sobre qué regalarle a la niña. Si le das un nuevo cebo quizás consiga algo. Le da la pluma al gato, la hará trizas y podrá recoger los pedazos (59) para que sirvan de cebo. A cambio consigue una caracola como regalo para Emily. Ya puede obtener la cruz que la niña llevaba colgada al cuello y colocarla en el escritorio en el mismo hueco que antes ocupaba la pluma. La sombra que forma la cruz sobre el mapa señalaba una isla del Caribe donde Ketch habría sepultado el tesoro con la piedra maya. Ahora tenía que encontrar a alguien que le transportara hasta allí. George habla con River y le convence para que le traslade hasta la isla de los zombies con su pequeña embarcación. En la isla George no puede salir del acantilado donde ha atracado la barca. Tan sólo hay un saliente entre las rocas, pero está demasiado alto. Al revisar la barca del muchacho, entre los aparejos, ve una red de pesca. La lanza sobre el saliente (60) de la pared y asciende hasta la cima del acantilado.



METRO DE LONDRES

■ LA ESTACION

ITEMS: PASADOR DE PELO, PENIQUE, TARJETA.

Tras abandonar el museo por la puerta trasera, Nico camina por un pasillo que le conduce a una estación de metro abandonada. En la máquina (61) de chocolatinas hay una moneda en la ranura superior. Con el pasador de pelo que tiene en su inventario consigue que la moneda caiga al cubilete. Nico echa la moneda en la báscula (62) y recibe una tarjeta. Utilizando la daga de sacrificos fuerza el armario de mantenimiento y con la tarjeta lo abre. En el armario (63) acciona un botón que pone el semáforo en rojo. Entonces, el metro se para en la antigua estación y Nico se dirige hacia los muelles de Londres.





ISLA DE LOS ZOMBIES

■ EL BOSQUE

ITEMS: JUNCO, RED

George está en el borde del acantilado. El espeso bosque que se presenta ante él guarda insondables secretos. En el pantano hay juncos, muy útiles (64) para utilizarlos como cerbatana. Al otro lado del pantano encuentra una madriguera (65) con un animal que morderá el junco para que el dardo entre con facilidad. Ahora, cuando George se encuentre con el jabalí, le dejará aturdido y podrá seguir inspeccionando la espesura. Al hallar la roca en forma de aguja, despeja la enredadera. En la red de River coloca el marcador electrónico y todo en la enredadera. Después lo sitúa encima de la roca (66). Ahora tiene



que llegar a la colina en forma de joroba de camello. Saliendo otra vez al acantilado se introduce en el bosque. En la zona del pantano se dirige hacia la madriguera. Desde allí, tomando el camino de la izquierda superior accede a un sitio con árboles (67). Continúa avanzando y llega al otro lado del pantano. Sale del lugar por el sendero superior (68). Ahora, en la pantalla de la madriguera selecciona la vereda del medio a la derecha. De nuevo, el camino del medio a la derecha (69) y habrá llegado a la cima de la colina.

LA COLINA

ITEMS: TEODOLITO

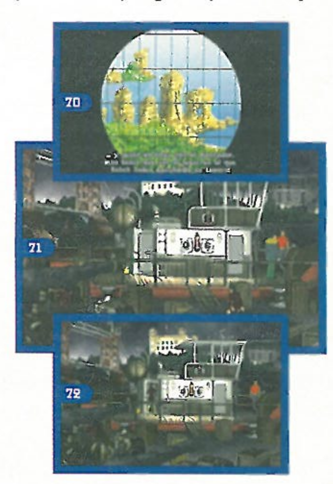
Allí saca el teodolito y observa la isla. Seguramente, en el punto de la isla que coincida con el marcador de la roca (70), se encontrará el tesoro de Ketch y la piedra maya. George ya ha encontrado el lugar y desciende por el lado contrario por el que subió a la colina.

MUELLES DE LONDRES

EL EMBARCADERO

ITEMS: FREGONA, PIEDRA

Nico avanza por los cajones y cuando el vigilante se para a hablar con Pablo (71) (a veces sólo pasa a su lado) se dirige a la puerta de la izquierda. La abre y se sube por las escaleras. Cuando el vigilante entra en el cuarto, Nico cierra la puerta. Con la fregona (72) atranca la puerta y observa lo que pasa en el camarote por un ventanuco. Karzac mata al profesor Oubier y abandona la estancia para hablar con Pablo. Nico aprovecha ese momento para entrar y coger la piedra del ja-



guar. Pero entonces, Karzac la sorprende e intenta matarla. La daga de sacrificios resultará vital para que Nico se libere del asesino.

EL RODAJE

LA EMPALIZADA

ITEMS: BOLLO, TORTITA, TARRO DE SIROPE

Al descender de la colina, George se encuentra con un grupo de actores. Habla con todos los integrantes del rodaje (73) y comienzan a rodar una escena. Cuando tiene que entrar el doble, George toma una tortita, un bollo y un tarro de sirope de la mesa (74) que hay junto al cámara. Cubre de sirope una tortita y se la ofrece a Bert. Después, en los arbustos (75) que hay al lado de Sharon y el doble, lanza un bollo endurecido. Las avispas que hay dentro



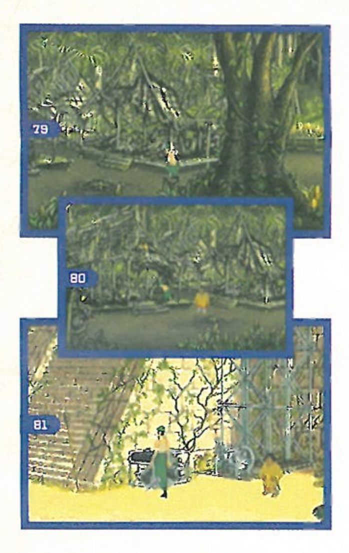


empiezan a enfandarse. George vuelve a la mesa y lanza un segundo bollo al arbusto. Las avispas salen como flechas hacia Bert (76), que tiene la barbilla llena de sirope. Se rueda la escena final en la empalizada y se traslada el escenario a la playa.

LA PLAYA

ITEMS: LA PIEDRA AGUILA

Desde allí se divisa la roca que contiene el tesoro. La cámara se ha atascado en la arena y George debe convencer al director para que filme en la roca su escena y que él sea el doble de la película. Después habla con el cámara (77) y al tocar la cámara portátil le aconseja que la utilice. Después, persuade al director y una secuencia muestra como George (78) encuentra la piedra.



EL PUEBLO Y LA PIRAMIDE

■ EL PUEBLO

ITEMS: GAFAS, PIEDRA COYOTE

Nico se encuentra el poblado arrasado por un incendio. Titipoco, el indio que hallaron en el almacén de Marsella, es el único habitante que queda. Las gafas de George (79) están tiradas en el suelo, cerca de una cabaña. Cuando Nico habla con el enano, este le enseña la piedra águila y, entre las cenizas de una cabaña, se encuentra la piedra coyote. Pero la piedra está muy caliente y no hay forma de cogerla. Menos mal que el barril que hay junto a las cenizas (80) está lleno de agua. Titipoco le ayuda a derribar el barril y, entre los dos, ya tienen las tres piedras mágicas.

■ LA PIRAMIDE

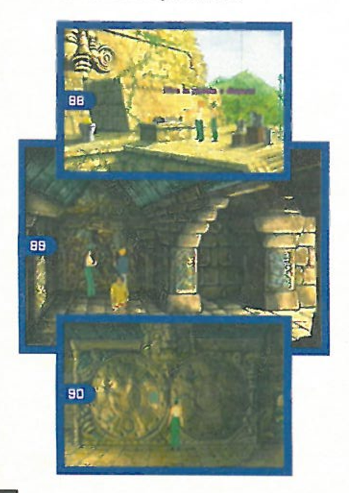
ITEMS: CILINDRO, CUERDA, SALVA DE MUNICION, ANTORCHA

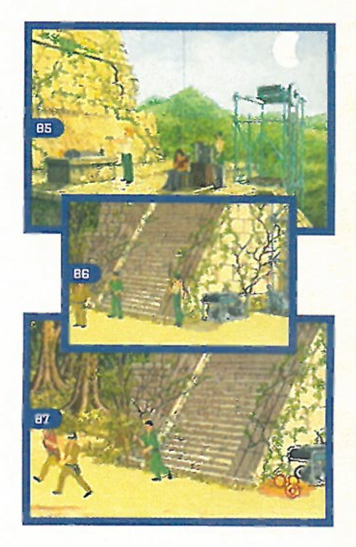
En el generador hay una tubería de combustible. Si Nico utiliza la daga de sacrificios sobre ella conseguirá que salga gasolina (81). En el mismo generador hay un cilindro que puede coger y rellenar con dicho combustible (82). En el motor junto al elevador hay un capuchón. Al colocar el cilindro sobre el capuchón (83) (bajo el icono de la mano) llenará el depósito con gasolina. Nico le pide a Titipoco que suba la cuerda que hay junto al andamio hasta arriba. Una vez que el indio ha hecho ésto, ella conecta ambos extremos de la cuerda a la rueda del motor. Ahora que el ascensor está en marcha, y Nico le enseña a Titipoco como funciona. Se sube en la plataforma (84) y accede a la parte superior de la pirámide. Allí están Pa-



blo, Raúl y George, que se encuentra la pila de sacrificios. Lo unico que puede hacer Nico es coger un cinturón de munición (85) que hay en las cajas donde está sentado Pablo y bajar de nuevo por el ascensor. En la base de las escaleras hay una antorcha (86) apagada. Cuando Nico se la muestra a Titipoco, éste la enciende con su mechero de pistola. Nico pone la antorcha en la gasolina que había caído del generador y tira encima la munición (87). Las explosiones espantan a los guardianes que no la permitían subir por las escaleras y Pablo deja solo a Raúl con George.

Nico sube por el ascensor y con un dedo finge tener una pistola (88). Raúl se asusta y libera a su compañero que iba a ser sacrificado. Junto con Titipoco los tres ingresan en el interior de la pirámide.

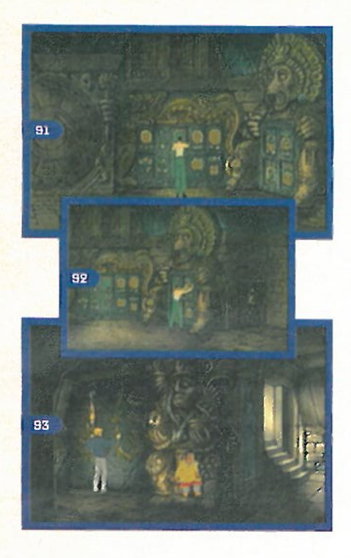




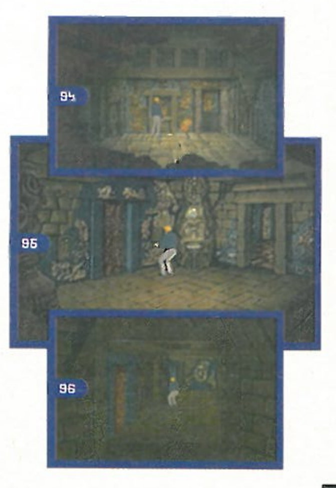
INTERIOR DE LA PIRAMIDE

ITEMS: ANTORCHA

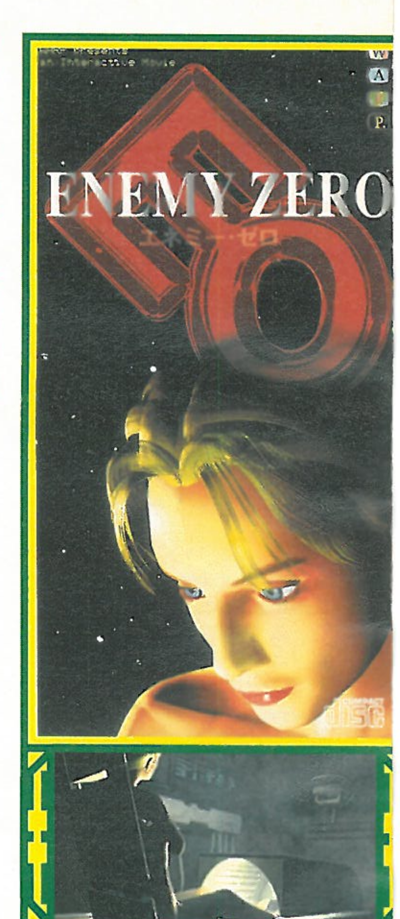
Nico le pide ayuda a George para que ambos tiren a la vez de las palancas que hay en la pared (89). Esto activa una trampilla y Nico aparece sola en una habitación sin salida alguna. Aquí tiene que fijarse bien en los símbolos que hay en las dos ruedas, en los glifos junto a las ruedas y en los dibujos de las cuatro piedras que contiene la estatua. Primero tiene que decidirse por una de estas últimas figuras. Encontrará que en la pared de enfrente están separados los elementos que la componen y, a su vez, los símbolos de la rueda forman parte de los dibujos que hay en estas piedras. Cada vez que une dos símbolos en las dos ruedas (90), Nico podrá empujar una de las piedras (91) donde



aparezcan ambos símbolos. Cuando tenga activadas dos de estas piedras podrá presionar, de las cuatro piedras (92), aquella que esté formada por ambos glifos. Este proceso deberá repetirlo con las cuatro piedras. Después aparecerán Titipoco y Sttobbart en otra zona de la pirámide. George está hablando con el indio sobre su relación con Nico. Inspeccionando la sala, recoge una antorcha que hay en la pared y la coloca en el muro que antes permanecía oscuro. Allí descubre una palanca (93). Al accionarla, Titipoco, que estaba sentado en una estatua, desaparece inexplicablemente. Cuando George se da cuenta, el suelo desaparece bajo sus pies y aparece en una estancia llena de puertas y palancas. Ahora, el americano deberá enfrentarse a un complicado puzzle y debe descubrir la secuencia correcta si quiere continuar avanzando. Después de varias intentonas fallidas, primero activa la palanca que hay en la sala donde acaba de aparecer (94) y después pasa a la sala de la izquierda. Aquí pulsa la palanca (95) de la derecha, y al salir al pasillo acciona la palanca más a la derecha (96) (siempre en referencia a tu perspectiva de la pantalla). Al volver a la primera habitación, George encuentra que hay una nueva apertura en la pared de la derecha. Antes de introducirse a lo desconocido tendrá que cambiar de antorcha porque la suya se está apagando lentamente. Por fin, George se adentra en el corazón de la pirámide, donde Karzac está invocando a Tetzatlipoca antes de que termine el eclipse y ser partícipe del desenlace de esta apasionante aventura.



TRAS LA EXCELENTE ACOGIDA DE D, KENJI ENO Y EL RESTO DE LA GENTE DE WARP NOS OFRECEN SU PARTICULAR HOMENAJE AL CINE FANTASTICO, MAS CONCRETAMENTE A LA SAGA ALIEN. HORROR, GRAFICOS CGI Y PUZZLES DE TODO TIPO Y CONDICION CONVERGEN EN ESTA DESQUICIANTE AVENTURA QUE SE INICIA EN LA INMENSIDAD DEL COSMOS, CON EL CARGUERO AKI INICIANDO SU VIAJE DE REGRESO A LA TIERRA...



Dividido nada menos que en cuatro CD's (uno para la intro, el modo training y un vídeo sobre los WARP y los otros tres para el juego), la mecánica de ENEMY ZERO discurre entre la aventura gráfica tipo D o MYST y el shoot'em-up de la escuela WOLFENSTEIN. Esta guía pretende ayudaros a resolver la mayoría de los puzzles y problemas que presenta la aventura, pero como no es cuestión de destrozar el juego por entero, os dejamos a vosotros la tarea



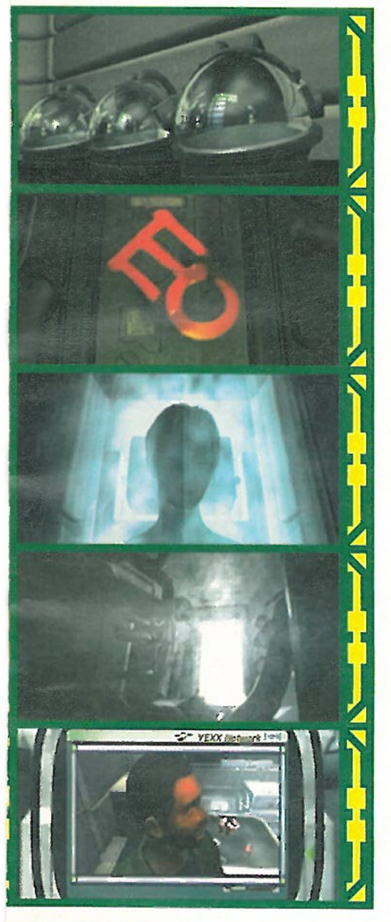


ES ESENCIAL E IMPRESCINDIBLE PRACTICAR HASTA LA

SATURN

SEGA / WARP

AVENTURA/SHOOT'EM-UP



de confeccionar los mapas de los laberínticos pasillos que pueblan el carguero espacial AKI. La mayoría de ellos podréis extraerlos del sistema informático de la nave (VEXX Network), pero existen otros totalmente inexplorados que rebosan alienígenas sedientos de sangre e invisibles al ojo humano. Aquí es donde entra el VPS (el auricular que detecta formas de vida gracias al ultrasonido) y las diferentes pistolas. El mejor consejo que podemos darte es que practiques como un descosido en el modo training y, sobre todo, que desistas de grabar constantemente en el Voice Recorder. Sólo tienes 99 unidades de batería (64 en dificultad normal) y gastas 4 cada vez que grabas y 2 cada vez que mueres e inicias otra partida. Asegurate por lo menos de llegar al cuarto CD con 40 de energía, ya que te espera allí un verdadero infierno de pasillos interminables y marcianos a tropel. Dicho esto, es hora pues de iniciar el nuevo y escalofriante Horror Adventure Game de los creadores de D. Hay alguien detrás de la puerta...



TRAINING

EXTENUACION CON EL VPS ANTES DE COMENZAR.



■ LA INTRO. Las alarmas del carguero AKI se activan al unísono al detectar una presencia tras una puerta con las siglas EO (ENEMY ZERO). Tras unas cuantas embestidas, la puerta cede liberando una siniestra e invisible forma de vida. Laura Lewis despierta de su sueño criogénico justo a tiempo para presenciar vía VEXX Network la horrible muerte de Parker, uno de los siete tripulantes.

■ COMIENZA EL BAILE. El juego se inicia en la habitación de Laura, situada en el primer piso de una de las cuatro torres en que se divide el AKI, concretamente en Winter Tower. Una vez vestida, dirige a Laura hacia el espejo, en cuya parte posterior se oculta el VPS, el auricular que nos permitirá percibir la presencia de los aliens en los corredores y tubos de ventilación. A mano izquierda se encuentran unos cajones. Inspecciónalos y encontrarás el Voice Recorder (para grabar la partida) y la llave de la taquilla de Laura. Una vez con los objetos en tu poder, utiliza el VEXX Network (eso que parece el periscopio de un submarino) para ponerte en contacto con la habitación de Parker. Constatado el hecho de que el pobre hombre ha quedado para el arrastre, llama a Ronny para escuchar algunos consejos sobre el juego. Los demás miembros de la tripulación están ilocalizables, tienen la terminal hecha migas o requieren el uso de un password. Lo mejor que pue-





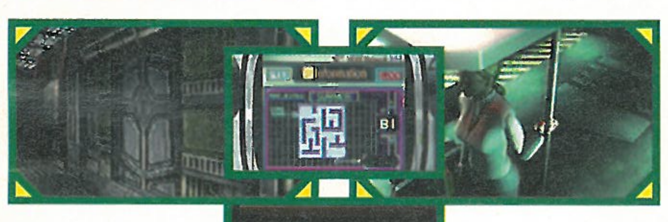
des hacer es acudir a Information y echar un vistazo a los mapas del nivel 1 y sótano. Desde el Network tambien puedes obtener datos tanto de los otros miembros de la tripulacion como de los objetos. Antes de irte, y como curiosidad, prueba a tocar el florero que hay al lado de la puerta.

■ EL LOCKER ROOM. En cristiano, los vestuarios. Tras tomar contacto con

el primer pasillo, lleva a Laura hasta el Locker Room. Verás un elemento que posteriormente será esencial en el juego: el cargador de pistolas. Pero tu objetivo ahora es otro, concretamente el armario de Laura. Abrelo con la llave y coge la tarjeta de identificación. Abandona la estancia y dirígete al Stair Room.

MI PRIMER PUZZLE. Usa la tarjeta para abrir la puerta del ascensor





manual y utiliza éste para llegar al sótano. De aquí vas al Power Room, en el que te espera tu primer puzzle. Es tan fácil que ni te vamos a dar la solución, tan sólo que debes apretar tres botones determinados. Una vez devuelta la corriente, regresa al primer piso.

EL ALMACEN. Recibe en el mapa el nombre de Store Room. Ve hasta él y utiliza su terminal de VEXX Network para desbloquear todas las puertas. Y vuelta a la planta sótano.

MI PRIMER MARCIANO. Ahora Laura puede abrir las puertas de reja, que guardan el camino hacia la habitacion de Parker. Con una estructura laberíntica y un extraterrestre pululando por los pasillos, lo mejor que puedes hacer es pegarte todo el rato hacia la derecha, pulsando en todo momento el botón B para correr a toda pastilla. Aparte del fiambre, lo único interesante de la habitación de Parker es el código de acceso de Kimberly, oculto en uno de los cajones. Usa el VEXX para contactar con ella. Si además llamas varias veces a Ronny oirás cómo se lo cargan. A la hora de escapar te recomiendo tomar todo el rato la izquierda. Con suerte no te toparás con el alien y podrás regresar al ascensor y, con ello, a la primera planta. Tu siguiente objetivo es la habitación de Mercus. A medida que te acercas detectarás la presencia de un alien. Sigue adelante y preparate para presenciar una escena alucinante.

ECHANDO UNA MANO. Los encantos del alien han hecho perder la cabeza de Mercus, en cuya habitación se esconde la ansiada arma. Entre un charco de sangre verás la particular llave que abre la puerta de las taquillas. En una de ellas esta la pistola.

A RECARGAR, MADRE. Nada mas salir del pasillo podrás comprobar que el arma de Mercus está descargada (no dispara y se le enciende un piloto rojo). Cárgala en el Locker Room y prepárate para tumbar a tu primer alien. Pero antes mejor graba en el Voice Recorder.

MI REINO POR UN ASCENSOR. Pasa del alien del sótano y ve a por el



que custodia el camino hacia el ascensor. Si tienes suerte (o has practicado bastante) te lo cargarás sin problemas y entrarás en el ascensor. No te voy a destripar la escena siguiente. Tan sólo dire que te quedarás sin pistola y con una alien pegado a tu cuello. En ese momento corre como un poseso hacia la izquierda (el pasillo de la derecha no tiene salida) hasta que llegues a una puerta cerrada y oigas la voz de Kimberly a través de un altavoz. Pulsa C y ARRIBA para mirar arriba y así entrar en los tubos de ventilación.

DENTRO DEL LABERINTO. Habitado por dos simpáticos aliens, el sistema de ventilación es una verdadera jungla de tubos y más tubos. Tienes dos soluciones: o te dibujas un mapa, o corres a más no

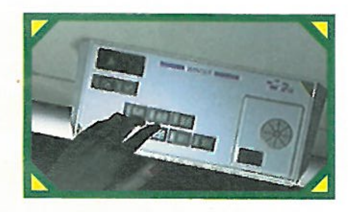


poder con la esperanza de toparte con el Data Room (tu siguiente destino). Si llegas hasta ella, verás el ordenador de George. Observa atentamente la CPU y conseguirás una tarjeta llave, que te abrirá el camino hacia otra pistola y un nuevo periplo por los tubos, ahora con la vista puesta en el Tool Room, donde podrás recargar tu flamante armamento. Pa-

ra ello introduce en el teclado la palabra «George».

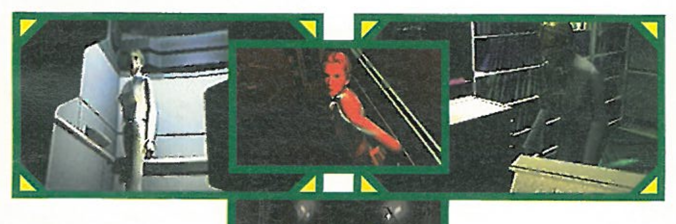
■ **EL ALIEN PALIZAS.** Nada más salir del Tool Room un alien se cruzará en tu camino y no hay manera de esquivarlo sin matarle. Al pasar por uno de los tubos oirás el sonido de un ascensor oculto tras un precinto. Rómpelo de un disparo y te llevará hasta Kimberly.

■ **AMAZING DRAMA.** Tras una pequeña charla con Kim, utiliza el VEXX para hablar con David. Luego conecta con la habitación de Ronny y por último con la de Parker. La visión de éste último sin cabeza acabará por derrumbar a Kimberly, que abandonará el cuarto a toda mecha. Para hacer que regrese con espíritu renovado llama de nuevo a David. Con esto acaba el primer CD del juego.



■ **THE SUMMER TOWER, YEAH!** La muerte de Parker parece haber espoleado a Kim, que ahora está dispuesta a cargarse a los aliens «a bocaos» si hace falta. Gracias a la cámara instalada en su cabeza, podremos seguir a través del monitor todos los pasos de Kim, hasta que cae bajo las garras del invisible de turno. Si has sido listo y has ido apuntando por dónde se dirigía Kim no te será difícil llegar hasta donde fué atacada, sin tener que confeccionar un mapa. Hay sangre, pero ningún resto de nuestra amiga, salvo su pistola. Cógela y corre hacia el ascensor que hay más adelante.

■ **EL ASCENSOR BINARIO.** La torre se compone de siete pisos, y para llegar a cada uno de ellos debes introducir el número de piso en binario. Para los que no estén muy puestos en programación estos son los códigos:
Planta Baja: ↓↓↓.
1º Piso: ↓↓↑.
2º Piso: ↓↑↓. 3º Piso: ↓↑↑.
4º Piso: ↑↓↓. 5º Piso: ↑↓↑.
6º Piso: ↑↑↓. 7º piso: ↑↑↑.
Este último es el primero de los pisos que debes visitar.



■ UNA HABITACION CON VISTAS. Bastante sangrientas eso sí. Pero para entrar en ella es necesario que introduzcas un código de acceso, que está pegado con cinta adhesiva al lado de los switches. El puzzle es bastante fácil. Dale a cada número del papel el valor que poseía en los paneles del ascensor, o sea, en código binario. Dentro te espera el cuerpo sin cabeza de Ronny. Cuesta bastante coger la posición correcta para ver detenidamente el cuerpo, pero cuando lo consigas podrás coger sus gafas (ya no tiene donde ponérselas, asi que dudo que le importe). Inspecciona a fondo la habitación y encontrarás un Body Scanner y una computadora. Para activar esta última necesitas un password, y éste está escondido en el calendario de la pared de enfrente. No tienes más que usar las gafas y... El ordenador oculta en su interior un informe secreto sobre la verdadera misión del carguero AKI: trasladar al «enemigo» hasta la tierra. La vida de los tripulantes es un factor secundario.

■ ¿QUEDA ALGUIEN VIVO? Tras el disgustazo de comprobar como ella y sus compañeros están destinados a ser el tentenpié de los aliens en su puente aéreo hacia la tierra, Laura busca ayuda en los dos personajes de la tripulación que quedan vivos: George y David. Curiosamente, las habitaciones de ambos se encuentran en la misma planta, el quinto piso. Hacia allí vamos.





■ AYUDAME GEORGE. Extrañamente, es del todo imposible entrar en la habitación de David, por lo que tu siguiente objetivo deberá ser el cubículo de George. Ensimismado en su ordenador, las únicas ayudas que recibirás de este repelente personaje son unas cuantas respuestas y un cargador de pistola, situado en una de las paredes de la habitación.

MUERDO SALVAJE. Aún más misterioso si cabe es el hecho de que ahora sí es posible entrar en la habitación de David. Este recibirá a Laura en la puerta y le obsequiará con un besazo, made in Arturo Fernández. Algo hace sospechar que entre estos dos hay algo más que simple compañerismo (y no sólo por el beso, ya que Doc y The Punisher se besan con más pasión todavía).





Tras el romántico «morreo», David deja a Laura con un par de narices y abandona la habitación, dándote total libertad para inspeccionarla. Lo único interesante es un retrato de Laura.

CUIDADO CON EL POWER ROOM. Situado en la sexta planta, podrás entrar en los pasillos que le preceden y dentro del él, pero no te servirá de nada. Para activar la corriente debes ajustar correctamente cuatro diales mediante un teclado. Perderás horas y horas probando combinaciones y no te valdrá de nada, por lo que mejor que puedes hacer es pasar del Power Room y dirigirte directamente a la planta sótano. Los demás pisos no tienen utilidad alguna.

EL ACERO ES BELLO. La planta baja es otro almacen y es, sin duda, el laberinto más pelmazo de cuantos has tenido que superar durante el juego. Antes de entrar te recomiendo que acudas a alguna de las terminales VEXX de la quinta o séptima planta, veas el mapa del sótano y lo copies en papel. Te será de gran ayuda. ya que por sus pasillos circula un alien fiero y pegajoso, que harás bien en esquivar. Tras sortear al alien y llegar sana y salva al Store Room, Laura experimenta un dramático descubrimiento. Un charco de sangre lleva a nuestra heroína hasta los restos moribundo de su novio, que resulta ser un «andriode» y no el mocetón de Talavera que ella creía. Tras el melodrama de rigor, Da-

vid la estira, dejando a Laura desconsolada, ya que la garantía había expirado tres días antes y el servicio técnico más cercano se encontraba a siete años luz del carguero. Tras coger el chip multisistema de la cabeza de David (por lo que pudiera surgir), Laura abandona entre sollozos el Store Room. Afuera el alien no sabe de sentimientos ni pérdidas, así que empieza a correr hacia la salida como un loco. Tu próximo objetivo: la habitación de George.

LA HORA DEL BOCATA. En el cuarto de George parece no haber nadie, con lo que puedes inspeccionar a gusto en los ficheros de su ordenador. Para ello tendrás que utilizar el chip multisistema de la cabeza de David. Dentro encontrarás un completo informe del historial de David. Tras acabar de leer el informe, Laura siente una presencia a su espalda. En cuestión de segundos, uno de los alien adopta una forma visible para disparar un tentáculo hacia la boca de nuestra heroína. En una escena no apta para abuelas y que podría denominarse como la versión renderizada de UROTSUKI-DOJI, el alien saca brillo a todos los empastes de Laura con su tentáculo. Hasta que aparece el inoportuno de George pistola en mano para poner fin a la historia de amor. Una vez finado el alien, George pone pies en polvorosa, dejando en el suelo una llave que te será muy útil posteriormente. Tras fumarse un cigarrito, Laura emprende camino hacia el séptimo piso.



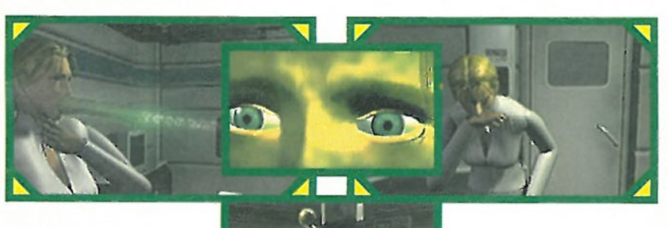


¿INDIGESTION? Dírigete hacia el Body Scanner y enciéndelo. Dará inicio una secuencia en la que el scanner detecta en Laura algo más que una pesada indigestion. En ese momento, George entra en la habitación y empieza a cantar en plano los orígenes y la naturaleza de Laura. Esta no puede

afrontar la verdad y huye hacia el pasillo. Curiosamente, si vuelves a la habitación comprobarás que George ha desaparecido. ¿Estará quizá en su cuarto?

A LA BUSQUEDA DE GEORGE. De regreso a la quinta planta, Laura descubre que George no está tampoco en su habitación. ¿Y en la de David? Al entrar comprobarás que allí tampoco hay nadie, pero al dar-

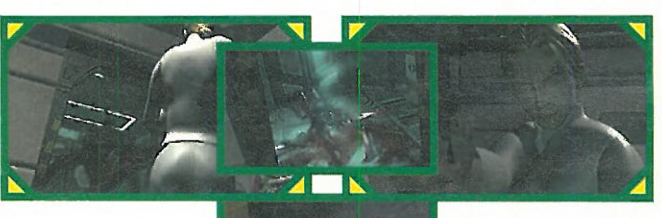




te la vuelta verás a George en la puerta. Parece que el hombre ha entrado en razones y está dispuesto a ayudar a Laura... pero hay alquien más. En una sobrecogedora secuencia, algo invisible eleva a George a varios centímetros del suelo para en lo más alto partirle el cuello y ponerlo todo perdidito de sangre. Laura, bastante quemada ya, agarra el arma y jubila al alien antes de que caiga sobre ella. Curiosamente, George va a serte más útil muerto de lo que fué en vida. Inspecciona cuidadosamente el cadáver y conseguirás la ansiada clave para encender la corriente en el Power Room. En uno de los bolsillos encontrarás también un diskette.

EL NENE YA DA PATADITAS. En el nivel 6 se encuentra el Power Room al que hicimos referencia anteriormente. Acude antes a un VEXX network y hazte en papel un mapa de los pasillos anteriores. Esto unido a la inteligente política de huir del alien de turno hará que llegues sano y salvo al Power Room. Utiliza la clave para introducir los diferentes grados de los diales y regresa al ascensor. Es hora de ir al primer piso, en el que un nuevo ascensor te llevará hasta la Fall Tower. En plena subida, el pasajero que Laura oculta en su interior empieza a dar señales de vida, desatando una espectacular sucesión de flashback, y ennegreciendo el cuello de Laura. Con esto llega a su fin el segundo CD.

LABERINTOS A GOGO. Llegados a este punto te recomiendo que grabes en el Voice Recorder, ya que te esperan varios pisos de laberintos en los que abundan los alien y morirás no una, sino mil veces. Usa la escasa carga de la pistola con cautela y emplea en todo momento el botón de correr. No te molestes en matar a los aliens a menos que los tengas en frente. El lema es huir, huir y huir. Es mejor ser un cobarde y llegar sano y salvo que perder 30 bloques del Voice Recorder en volver una y otra vez al juego tras haber muerto. En el hipotético caso de que superes los pasillos llegarás a un nuevo Locker Room.



ARMA LETAL. Dentro de él encontrarás el casco espacial de David (lo que da pie a una conmovedora escena en la que Laura recuerda a su difunto y eléctrico novio) y lo que es más importante, su pistola. El arma que los señores de Warp deberían haber incluido desde el principio del juego, ya que no sólo es más potente que las anteriores, sino que además no tendrás que preocuparte de si se descarga o no.

EL INFIERNO HECHO PISOS. Es la descripción más ajustada de lo que te vas a encontrar una vez que recojas la pistola de David y atravieses la siguiente puerta que da paso a la Spring Tower. Para empezar, en este punto del juego hacen su presentación las crías de alien. Unos gusanos muy parecidos a los Chest-



bursters de la saga Alien que, a pesar de no gozar de la invisibilidad de sus congéneres adultos, atacan por sorpresa al girar cualquier esquina de los pasillos. Son facilmente eliminables con la pistola de David, pero no así sus papás, que pueblan en gran número el segundo, y sobre todo el tercer piso. La cuarta planta ya presenta una decoración diferente, de

tinte selvático, y sirve de antesala (tras pasar por unas cuantas habitaciones) al lugar donde reposa la responsable de tanto boom demográfico: la reina alien. Inexplicablemente es visible, por lo que no te costará mucho abatirla. Muerta la jefa, es hora de encaminarse hacia la cápsula de emergencia.

IT'S ALIVE...IT'S ALIVE. ¡Sorpresa, sorpresa! Laura se reencuentra con





Kimberly, que milagrosamente logró salir viva del encuentro con el alien en la ruta hacia la Summer Tower. Tras cruzar unas palabras con Laura, Kim echa a correr con el firme propósito de morir junto a Parker, su marido. Laura, en un vano intento de impedir que cometa una locura, corre tras ella. Pero llega tarde, y en el camino, Kimberly activa el mecanismo de autodestrucción del carguero. Las cosas se ponen bien...

USA LA FUERZA, LAURA... Animo, ya sólo te queda un maldito laberinto por delante para acabar el juego y éste está habitado por un sólo enemigo. Intenta alcanzar el ascensor manual y regresarás al sótano de la Winter Tower, con el objetivo de llegar a la habitación de Parker antes de que sea tarde. Por desgracia Laura no llega a tiempo de evitar la desgracia, y como única superviviente, debe pensar en su propio pellejo antes de que el carguero estalle en mil pedazos. Y como llegados a este punto del juego toda desgracia es poca, nada más volver al laberinto, el VPS de Laura se queda sin pilas. Sola, perdida y a punto de esparcir sus pedazos por el universo, la salvación de Laura llega en forma de la voz de David, que en plan Obi-Wan Kenobi nos guiará a través del laberinto. Consigue una hojita y anota sus indicaciones si quieres escapar con vida del carguero. Ya sólo te queda ver el final de uno de los juegos más difíciles de la historia.

PASO A PASO

DRAGON BALL
FINAL BOUT

DEFINIDO POR LA PROPIA BANDAI COMO EL JUEGO DE LUCHA DE DRAGON BALL DEFINITIVO, FINAL BOUT REUNE EN UN SOLO CD A LO MAS FLORIDO DE DRAGON BALL Z Y DRAGON BALL GT. A TRAVES DE ESTA GUIA OS VAMOS A CONTAR COMO ACCEDER A LOS SIETE LUCHADORES SECRETOS, ASI COMO UNA GUIA DETALLADA DE TODAS SUS MAGIAS Y GOLPES ESPECIALES.

Ya que todo hace indicar que las instrucciones de la versión PAL de DRAGON BALL FINAL BOUT (según el borrador que nos envió por fax New Software Center, distribuidora del juego en España) incluirán todas las llaves de los diez luchadores originales, hemos preferido centrar esta guía en los siete personajes ocultos y sus respectivas llaves. Para acceder a éstos tenéis dos posibilidades bien diferenciadas: jugar durante horas como unos «perretes» en el Taisen Mode (modo historia) hasta que los luchadores secretos vayan haciendo su aparición (en el caso del Super Saiyajin de nivel 4 Son Goku es necesario estar en nivel hard y no continuar nunca), o bien introducir la combinación de botones que encontraréis en las siguientes páginas. Teniendo en cuenta que DRAGON BALL FINAL BOUT (simpático él) no permite grabar los luchadores extra en Memory Card (salvo el que elijas para el Build-Up mode), los truquillos son más que recomendables. Por lo demás, la mecánica de cómo ejecutar los Meteo Attacks también la encontraréis en las instrucciones del juego, por lo que echándolas un vistazo, usando esta guía y con un poco de práctica podréis convertiros en expertos jugadores de DRAGON BALL FINAL BOUT. Esta no pretende ser de manera alguna una guía definitiva del juego, por lo que dejamos la puerta abierta para, en próximos números, ofreceros más llaves, magias y combos.

CLAVES

↑ SALTO	↖ DIAG. ARRIBA IZQUIERDA
↓ AGACHARSE	↙ DIAG. ABAJO IZQUIERDA
→ DERECHA	▲ RAYO
← IZQUIERDA	■ PUÑO
↗ DIAG. ARRIBA DERECHA	● PATADA
↘ DIAG. ABAJO DERECHA	✖ CUBRIRSE

DRAGON BALL FINAL BOUT

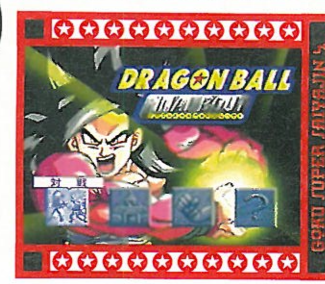
- PLAYSTATION
- BANDAI
- BEAT'EM-UP



SUPER SAIYAJINS

En la pantalla de presentación pulsa DERECHA, IZQUIERDA, ABAJO, ARRIBA, DERECHA, IZQUIERDA, ABAJO y ARRIBA. Un sonido indicará que has hecho el truco correctamente, con lo que obtendrás 6 luchadores más.

GOKU SUPER SAIYAJIN 4



Introduce el truco de arriba, el de los Super Saiyajins, y, tras oir el sonido en la misma pantalla de presentación pulsa TRIANGULO cinco veces y luego X nueve veces. El Super Saiyajin de nivel 4 Son Goku será tuyo.

SOUND TEST

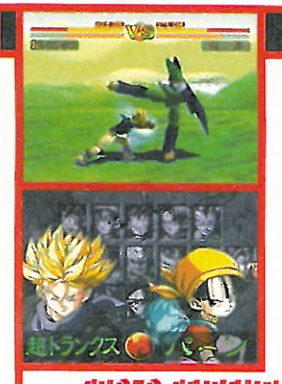
Enciende la consola mientras aprietas los botones L1, L2, R1 y R2. Mantenlos apretados y en la pantalla de presentación pulsa TRIANGULO nueve veces, X nueve veces, CUADRADO otras nueve y CIRCULO una vez.



MODO WIRE-FRAME



Por desgracia sólo es efectivo en el modo de dos jugadores. Simplemente pulsa SELECT mientras eliges tu luchador y mantenlo apretado hasta que comience el combate. Tu luchador aparecerá «pelao».





SUPER SAIYAJIN TRUNKS - DBGT

Sus nuevas aventuras junto a Pan (hija de Videl y Son Gohan) y un rejuvenecido Son Goku en la televisiva DRAGON BALL GT ponen de manifiesto el increíble potencial de lucha del retoño del príncipe Vegeta. Es bastante rápido y posee un buen arsenal de golpes.

DOWN THE HILL
↓ ↙ ← ●

SHOOT RUSH
→ → ●

GRAND SWING KICK
← ↙ ↓ ↘ → ●

BRAVE SABRE
→ ← → ■

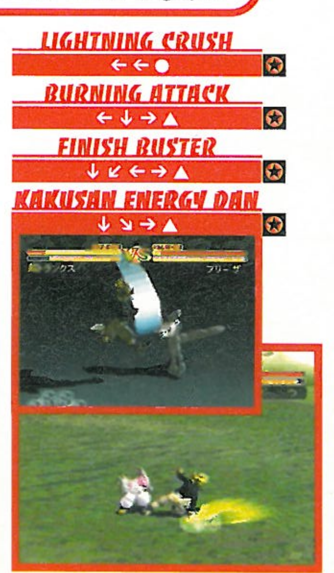
LIGHTNING CRUSH
← ← ●

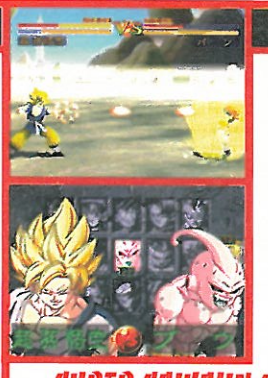
BURNING ATTACK
← ↓ → ▲

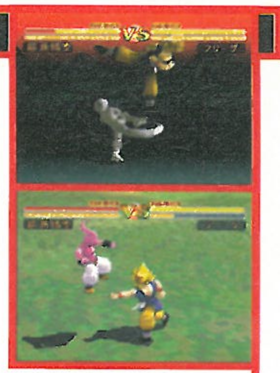
FINISH BUSTER
↓ ↙ ← → ▲

KAKUSAN ENERGY DAN
↓ ↘ → ▲









SUPER SAIYAJIN SON GOKU - DBGT

Tras recuperar su forma adulta, Son Goku está dispuesto a revalidar la categoría de luchador más poderoso del universo. Además del clásico Kamehameha, podemos encontrar otras técnicas igualmente efectivas como el Power Stream.

RYUUGEKI ENBU
↓ ↘ → ■

DASH ELBOW
→ → ■

KNEE SHOCK
↓ ↑ ●

SLASH DOWN KICK
[EN EL AIRE] → ↓ ●

POWER STREAM
← ↙ ↓ ↘ → ●

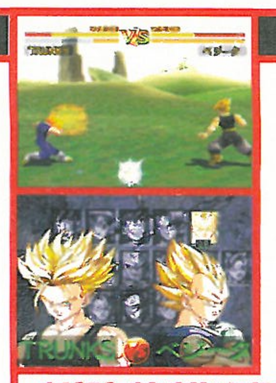
RENZOKU ENERGY DAN
↓ ↘ → ▲

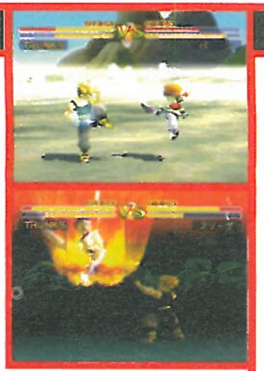
KAMEHAMEHA
← ↙ ↓ ↘ → ▲

CHOU KAMEHAMEHA
↓ ↙ ← → ▲









SUPER SAIYAJIN SEINEN TRUNKS - DBZ

Presenta el mismo look que en su primera aparición en el universo DRAGON BALL, aunque esta vez no cuenta con la potente espada con la que hizo literalmente trizas al tirano Freezer y su padre, el rey Cold. Posee en cambio técnicas realmente efectivas.

DOWN THE HILL
↓ ↙ ← ●

LIGHTNING SONIC
← ← ●

BLOCKING OVER
→ → ●

BURNING ATTACK
← ↙ ↓ ↘ → ▲

SHOOT JABBERING
← ↙ ↓ ↘ → ●

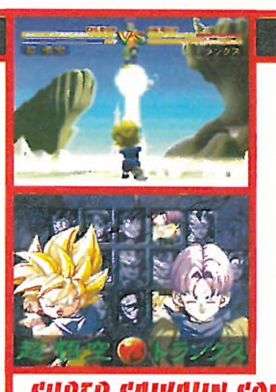
FINISH BUSTER
↓ ↙ ← → ▲

BRAVE SABRE
→ ← → ■

KAKUSAN ENERGY DAN
← → ▲









SUPER SAIYAJIN SON GOKU (JR) - DBGT

Convertido de nuevo en niño a causa de un deseo de Pilaf al dragón Shenron, Son Goku ha perdido parte de sus poderes, pero su pequeño tamaño le permite esquivar la mayoría de golpes altos. Cuenta además con el Solid Shoot, una de las técnicas más letales.

SLIDE FIRE
← ↙ ↓ ↘ → ■

SANRENRANBUSHUU
→ → → ●

SLASH DOWN KICK
(EN EL AIRE) → ↓ ●

BLOCKING ROLL
→ ↘ ↓ ↙ ← ■

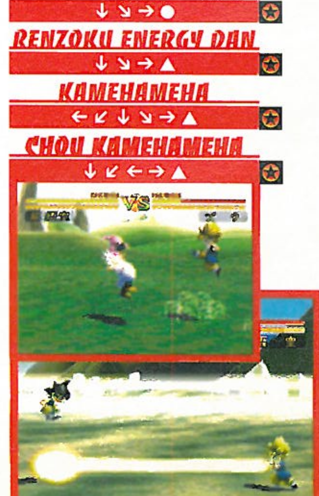
SOLID SHOOT
↓ ↘ → ●

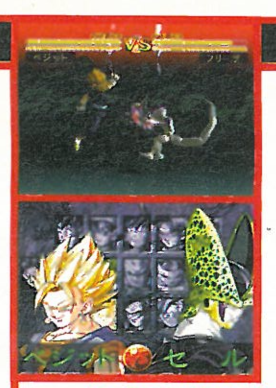
RENZOKU ENERGY DAN
↓ ↘ → ▲

KAMEHAMEHA
← ↙ ↓ ↘ → ▲

CHOU KAMEHAMEHA
↓ ↙ ← → ▲









SUPER SAIYAJIN VEGETTO - DBZ

La fusión entre Vegeta y Son Goku dio como resultado esta bestia parda, sin duda uno de los mejores luchadores del juego. Entre sus mejores golpes se incluye el Flash Sword, el espectacular ataque que atormentaba la existencia de Majin Boo en Dragon Ball Z.

HEEL SHOOT
→→●

PHANTOM SUMMER
←↙↓↑●

RISING CHAIN KICK
↓↑●

ATOMIC BREAK
↓↙←●

RENZOKU ENERGY DAN
↓↘→▲

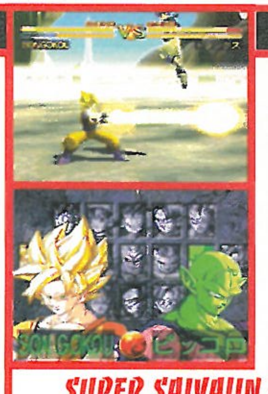
PSYCHIC WHIP
←↙↓↑▲

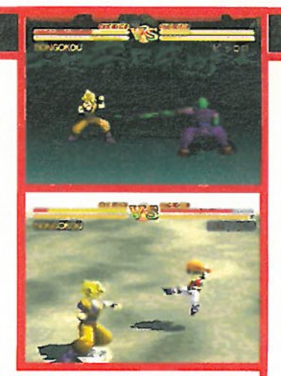
FLASH SWORD ATTACK
←↙↓↘→▲

FINAL KAMEHAMEHA
↓↙←→▲









SUPER SAIYAJIN SON GOKU - DBZ

Con su clásica indumentaria naranja, herencia de su entrenamiento con el maestro Kame Sennin, de la mano de Son Goku podrás reproducir los más legendarios enfrentamientos del manga y la serie de TV. Desde el combate de Freezer en Namec hasta Cell.

RYUUGEKI COMBO
↓ ↘ → ■

DASH ELBOW
→ → ■

JUMP KNEE LIFT
↓ ↑ ●

SLASH DOWN KICK
[EN EL AIRE] → ↓ ●

BAKURETSURENKYAKU
← ↙ ↓ ↘ → ●

RENZOKU ENERGY DAN
↓ ↘ → ▲

KAMEHAMEHA
← ↙ ↓ ↘ → ▲

CHOU KAMEHAMEHA
↓ ↙ ← → ▲









SUPER SAIYAJIN 4 SON GOKU -DBGT

Esta cuarta transformación fue lo que permitió a Son Goku derrotar al maligno Vegeta Baby en DRAGON BALL GT. Sobra decir que es el luchador más poderoso de todo el juego, como lo demuestran las técnicas Spear Shoot y Reppugazanshuu, letales de necesidad.

SPEAR SHOOT
↓ ↘ → ■

REPPUGAZANSHUU
← ↙ ↓ ↘ → ●

SLASH DOWN KICK
(EN EL AIRE) → ↓ ●

JUMP KNEE LIFT
↓ ↑ ●

DASH ELBOW
→ → ■

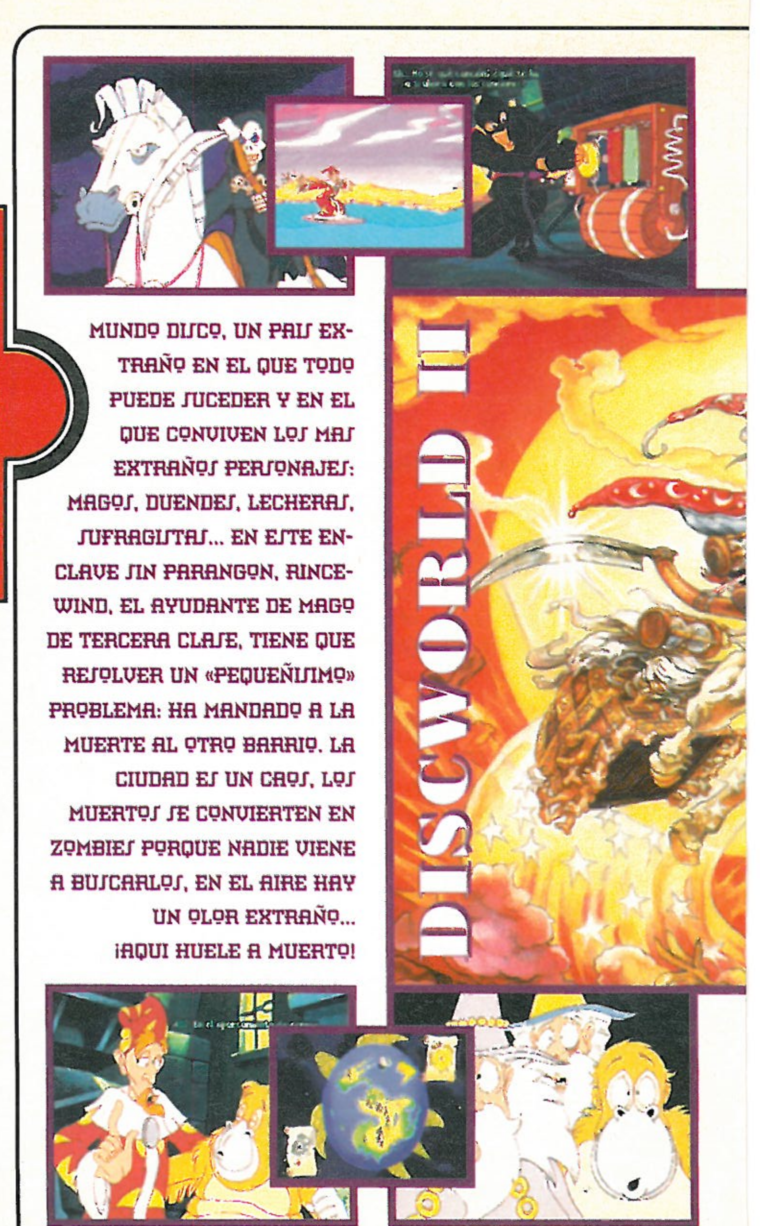
RENZOKU ENERGY DAN
↓ ↘ → ▲

KAMEHAMEHA
← ↙ ↓ ↘ → ▲

10 BAI KAMEHAMEHA
↓ ↙ ← → ▲







DISCWORLD II

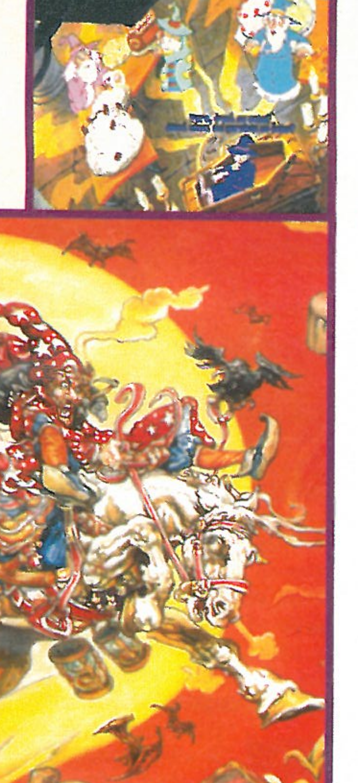
MUNDO DISCO, UN PAIS EXTRAÑO EN EL QUE TODO PUEDE SUCEDER Y EN EL QUE CONVIVEN LOS MAS EXTRAÑOS PERSONAJES: MAGOS, DUENDES, LECHERAS, SUFRAGISTAS... EN ESTE ENCLAVE SIN PARANGON, RINCEWIND, EL AYUDANTE DE MAGO DE TERCERA CLASE, TIENE QUE RESOLVER UN «PEQUEÑISIMO» PROBLEMA: HA MANDADO A LA MUERTE AL OTRO BARRIO. LA CIUDAD ES UN CAOS, LOS MUERTOS SE CONVIERTEN EN ZOMBIES PORQUE NADIE VIENE A BUSCARLOS, EN EL AIRE HAY UN OLOR EXTRAÑO... ¡AQUI HUELE A MUERTO!



PLAYSTATION/SATURN

PSYGNOSIS

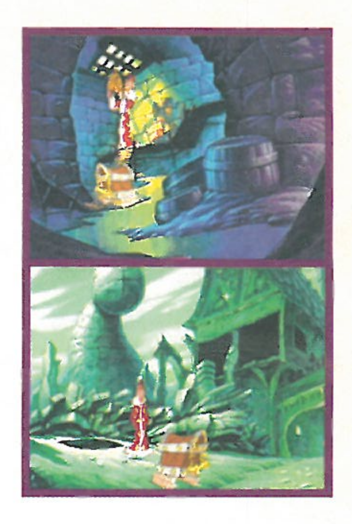
AVENTURA GRAFICA



No va a ser fácil que todo vuelva a la normalidad, por eso aquí tenéis una extensa guía para lograrlo. Como siempre, os aconsejamos que la utilicéis como último recurso, ya que si la seguís al pié de la letra os perderéis muchas cosas divertidas y gran parte de los desternillantes dialogos de muchos personajes. Aquí solamente os hemos incluido lo estrictamente necesario para terminar la aventura, pero si queréis disfrutarla al máximo, hablad con todos los personajes que os encontréis. No os perdáis ni los dialogos del duende de la pajarera, que canta una estupida y graciosísima canción, ni las canciones de Casanunda, uno de los personajes más divertidos que jamás os hayáis encontrado en una aventura gráfica. Los seguidores de los británicos Monty Python podréis descubrir muchos detalles graciosos de algunas de sus películas más divertidas. Si seguís nuestro consejo, seguramente disfrutaréis mucho más de este fantástico y divertido juego.

ACTO 1
EL RITO

Después de la introducción y de ver los desastres que has ocasionado, el consejo de los magos decide hacerte un encargo muy especial: que encuentres los ingredientes necesarios para realizar el ritual del «Preguntente», único que permite invocar a la muerte para preguntarle dónde está. Los objetos que necesitarás son: sangre de ratón, olor apestoso, polvo de estrellas, velas y unos palos de cricket. En la Universidad Invisible te dirijes a la instalación de energía, y allí buscas el imán, el tubo de ensayo y el fuelle. Vete al jardín de la Universidad, y anda hacia la derecha hasta que llegues donde hay un duende en una gi-

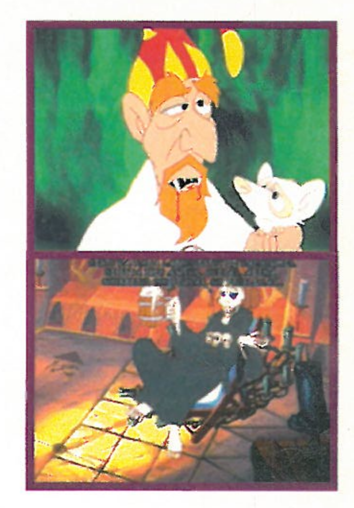


gantesca casa de pájaro. Utiliza el imán en sus botas. Dirígete a la tienda, allí coge el flamenco, el incienso y el pescado. Intenta coger las velas, y pregunta a la mujer por ellas. Ve a la plaza y habla con Escurridizo usando el icono del bufón y el de las palomitas. Ve a las sombras, donde estan los tipos malolientes, y guárdate la sierra y la olla. Ve al mortuorio, mira a Yaya Ceravieja y coge el cuchillo. Dirígete a la tienda de la señorita Cake, mira la botella del genio y habla con la propietaria utilizando el icono del bufón, y luego la interrogación, el bocadillo y la sonrisa. Pregúntale acerca de la botella y el ectoplasma. En la

parte izquierda de la pantalla encontrarás un maniquí con un vestido de novia. Quítale la enagua y con la sierra corta un brazo del maniquí, coge las tijeras, abre el armario y coge la tabla de planchar. Ve al Gremio de Bufones, toma la bocina, y habla con el bufón usando la interrogación. Coge el ladrillo que hay en el suelo y úsalo en el bufón. Métete por el agujero hacia la izquierda hasta que encuentres una reja. Sitúate debajo de ella y usa el fuelle. Dirígete a la instalación de energía, usa el ladrillo en el acelerador y coge el ectoplasma. Ve a la tienda de la señorita Cake y dale el ectoplasma. Ve donde están los tipos desagradables, en las sombras, usa las botas del duende en la botella de genio y la botella en el olor de Foul Ole Bon. Dirígete a Gimlets para buscar el chile, usa el menú y habla con Gimlet usando la sonrisa y el icono del mouse burguer. Ve al bar con el letrero de la cabeza de troll, habla con Casanunda usando el interrogante, la escalera y la bruja. Coge las cerillas y habla con el troll. Ve al muelle, usa el cuchillo en la red, coge el tiburon martillo, usa el pez en el ave zancuda y cógela. Ve a los jardines de la Universidad, usa la cerveza que te dio el troll en el maíz, usa el maíz en el gallo, usa el flamenco en el decano, el tiburón en el becario y el ave en el bibliotecario. Ve hacia la izquierda, donde las colmenas, y habla con el apicultor. Dale el folleto que te dio



Escurridizo, usa el chile en las flores, la enagua en Rincewind y las cerillas en el incienso. Usa el incienso encendido en la colmena y luego la olla en la colmena, mete la mano en la colmena para obtener un poco de cera. Ve a la tienda y dale la cera a la vieja. Dirígete donde están los tipos malolientes y usa el gallo en la lata que está en el fuego. Ve al pub y usa el gallo en el vampiro. Ve al cementerio, agarra el pico, entra en la cripta de la derecha, usa la escalera en la losa, súbete y obtendrás la dentadura postiza. Usa la dentadura en el ratón y el tubo de ensayo en los dientes. Encamínate al comedor de la Universidad y dale al archicanciller el tubo de ensayo, el olor apestoso, el destello, las velas y los palos de Cricket.



ACTO 2

VEN A MORIR CONMIGO

Después de contemplar el espectáculo, encamínate al Gremio de Bufones, baja a las cloacas, sube al almacén de cerdos imaginarios, usa el pico en el hielo y rápidamente ve donde está el recolector de muertos. Habla con él usando la interrogación. En el mortuorio pregúntale al sepulturero cómo conseguir un certificado de defunción. Coge el espejo y úsalo en el quemador bunsen y vuélvelo a dejar sobre la mesa, usa la losa vacía y cuando estés acostado usa el hielo y el brazo del maniquí en Rincewind y habla

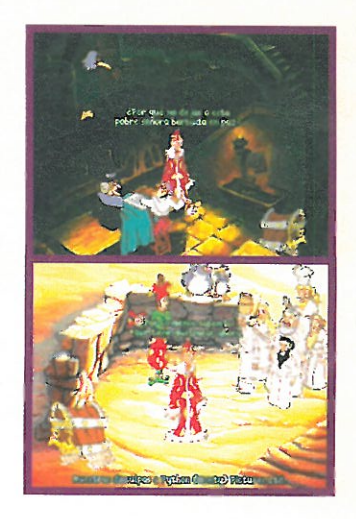


con el enterrador. Ve al recolector de muertos y muéstrale el certificado. Ve a Djelibeybi, al aparcamiento de camellos, habla con el vendedor usando la sonrisa y el camello. Vete hacia la colina. Habla con el hueso ocioso usando el icono musical y usa el cuchillo en él. Ve a la pirámide, coge la cola y usa las tijeras en el vendaje de la momia y el vendaje en el brazo de madera. En el Oasis cambia el brazo de madera por el brazo podrido. Ve a Holywood. Entra en el castillo, mira el traje de caballo y pregúntale al enano por él. Usa el brazo podrido y te aparecerá un anillo. Dáselo al enano. Sal de la habitación, y a mano derecha encontrarás una bola de metal. Agárrala y coge también en número diez que hay en el buzón. Usalo en la bola. Sigue hacia la derecha donde está el entrenador de duendes y toma la cámara. Pregunta al entrenador sobre cómo adquirir un duende. Ve al país de XXXX fuera del mapa, mira los boomerangs, pregunta a Puntami-propo-hueso Dibbjla, mira los cestos y habla con él utilizando el icono del cesto. Ve a los jardines de la Universidad. Recoge las argollas, ve al comedor, habla con el bibliotecario usando el caballo y usa la cesta en la comida. Ve a Djelibeybi y entra en la tienda para buscar el poster. Sal y habla con Uri Djeller utilizando el icono musical y dale los ganchos. Mira la roca de azúcar gigante y habla con el vendedor de rocas. Anda calle arriba hasta la zo-





na de lapidaciones. Coge la estaca. Dirígete a la rueda de carro que está en el desierto y pregúntale al S. T. Ungulant por la música. Ve al jardín de la Universidad, planta la estaca en el montón de estiércol que hay al lado de la caseta de pajaro y coge a la sufragista. Vuelve al mortuorio, habla con Casanunda y pregunta a la bruja por los elfos. Vete al muelle, usa la bola en el gancho, empújala y coge la tomenta de nieve. Ve a la zona de lapidaciones y usa la sufragista en el agujero. Coge la roca y la cuerda. Ve a la zona de entrenamiento de duendes y usa el boomerang en la pintura y en el duende del decorado. Ve a la derecha, donde esta el troll, y dale la roca. Intenta abrir la puerta del remolque, habla con el troll y pre-

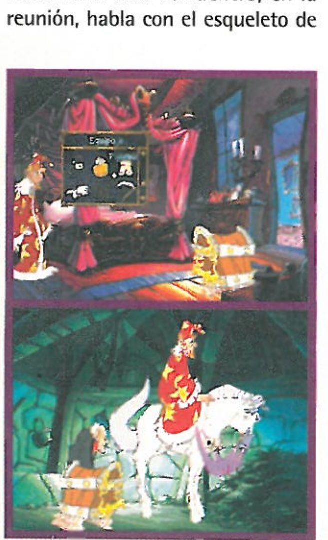


gúntale por la llave. Abre la puerta y usa la cuerda en el troll. Entra en el remolque, habla con la lechera y dale el diente del troll. En la tierra de XXXX dirígete a la derecha y usa la cesta en el hormiguero. Vuelve a la playa, usa la sierra en la tabla de planchar, la goma en la tabla y ponla en el agua. Usa el duende en la cámara, y ésta última en las pinturas rupestres. Ve al bosque, pon la cámara en tu bolsillo, usa la goma en la bocina, la bocina en el traje de caballo y al bilbliotecario en el traje. Pon el traje en tu bolsillo y entra en las piedras. Usa el traje en Rincewind y la cámara en la reina elfo. Ve a la instalacion de energia, usa el cesto

repleto de hormigas en Hex, el alambre en el plano de la pirámide, la miel en Hex, la pirámide en Hex y habla con skagg con el icono del universo. Ve a S.T Ungulant y dale la respuesta a su pregunta. Ve a ver a Escurridizo en Holywood y dale la banda de esqueletos, la canción, la tormenta de nieve y la lechera. Ve al salón de maquillaje y dale las fotos de la reina elfo a la chica. Esto ayudará a que la Muerte tenga un look arrebatador. Habla con Escurridizo de nuevo. En las sombras, en la parte derecha, en la puertecilla, sube las escaleras y utiliza el certificado de defunción. Una vez dentro, en la reunión, habla con el esqueleto de





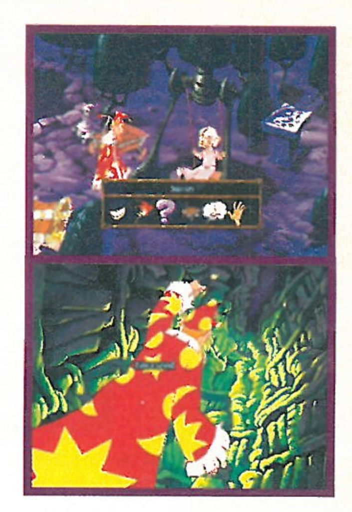


la oveja que hay dentro del armario usando el icono de especialista y dale las fotos de las pinturas rupestres de la cueva. En la sala de proyecciones del cine, guárdate el rollo de película y úsalo en el dispositivo. Usa las fotos de la Reina Elfo en dicho dispositivo para empalmarlas con la película y vuelve a meter el rollo en el proyector. Ese toque surrealista te asegura un gran éxito en tu película.

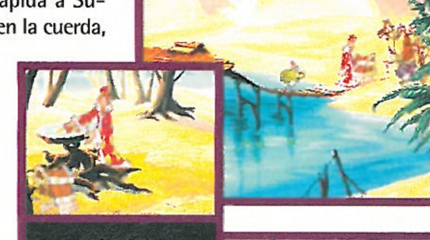
ACTO 3
EL INEXORABLE RICEWIND

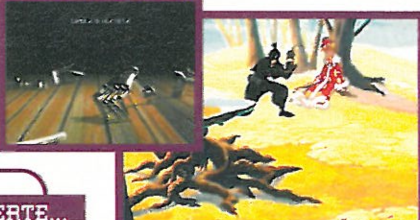
Ve hacia la casa y coge la llave de debajo del felpudo. Entra en la casa, sube las escaleras y, en la habitacion de los relojes de arena, coge la tinta y tira del cordón, lo que hará que Albert abandone la cocina.

Baja las escaleras y rápidamente ve a la cocina (la puerta de la derecha), busca los terrones de azucar, el trapo aceitoso y abre la puertecilla de la cocina. Regresa a la entrada y coge las cortinas y la guadaña del paragüero. Sube las escaleras y entra en la habitación de Susan, agarra el conejo de peluche y «cliquea» sobre él para coger el pijamita y la cuerda pequeña que está debajo de las velas. Baja las escaleras, entra en el salón de los libros y guárdate el libro de Rincewind, que es el que está en medio de los otros dos. Ve a la cocina y habla con Albert. En los establos encontrarás una cuerda, cógela y dale los terrones de azúcar a Binky. Usa la goma en la montura, y ésta en el caballo. Monta a Binky. Ve al jardín trasero, usa las cerillas en el trapo aceitoso, quédate cerca de las colmenas y usa el pijamita en Rincewind. Usa el trapo aceitoso en la colmena, coge la cera de la colmena, usa la olla para conseguir algo de miel y la cuerda pequeña en la cera. Ve directo al estanque, agarra la caña de pescar del gnomo, usa la caña en la miel y en los puntos que hay en el agua de la piscina de almas. Mira el carro, habla con la niña y pregúntale sobre él. Dale tu libro, usa la tinta y las cortinas en la charca. Ve hacia la sala de los libros, usa las cerillas en la vela negra, pon la vela negra en el inventario de Rincewind, usa la llave en el nicho y entra en ella. Usa la



vela en Rincewind, coge la lápida. Ve al jardín y dale la lápida a Susan. Usa el boomerang en la cuerda, usa la cuerda-boomerang en la chimenea de la fachada de la casa. Utiliza la chimenea, usa el carro en la guadaña y la guadaña en el campo de maíz. Muestra la sotana y la guadaña a Albert. Para terminar este acto, dale a Albert las almas de hormiga.





ACTO 4

HASTA QUE LA MUERTE...

Ve a Bonestock para recoger el corcho. Dirígete a Djelibeybi. Espera hasta que llegue el individuo en el camello, coge la cantimplora de sus alforjas y usa el brazo podrido en ellas, lo que hará que los cuervos le sigan. Gracias a esto podrás saber la localización de la Fuente de la Juventud. Ve a la Fuente de la Juventud y usa el corcho en la fuente, lo que hara que se vacíe. Así ya tienes arena suficiente y puedes usar el reloj de la muerte en la arena. ¡Por fin has resucitado a la Muerte!

EPILOGO

REINA KONG

Mira al cuervo, pregúntale a la bruja por él, coge su escoba, habla con Escurridizo usando el icono sonriente y pregúntale por las vejigas. Usa la cantimplora en esas vejigas, ponlas en el bolsillo de Rincewind y usa la escoba voladora en la torre. Ya sólo te queda disfrutar del final.

G-POLICE

PLAYSTATION

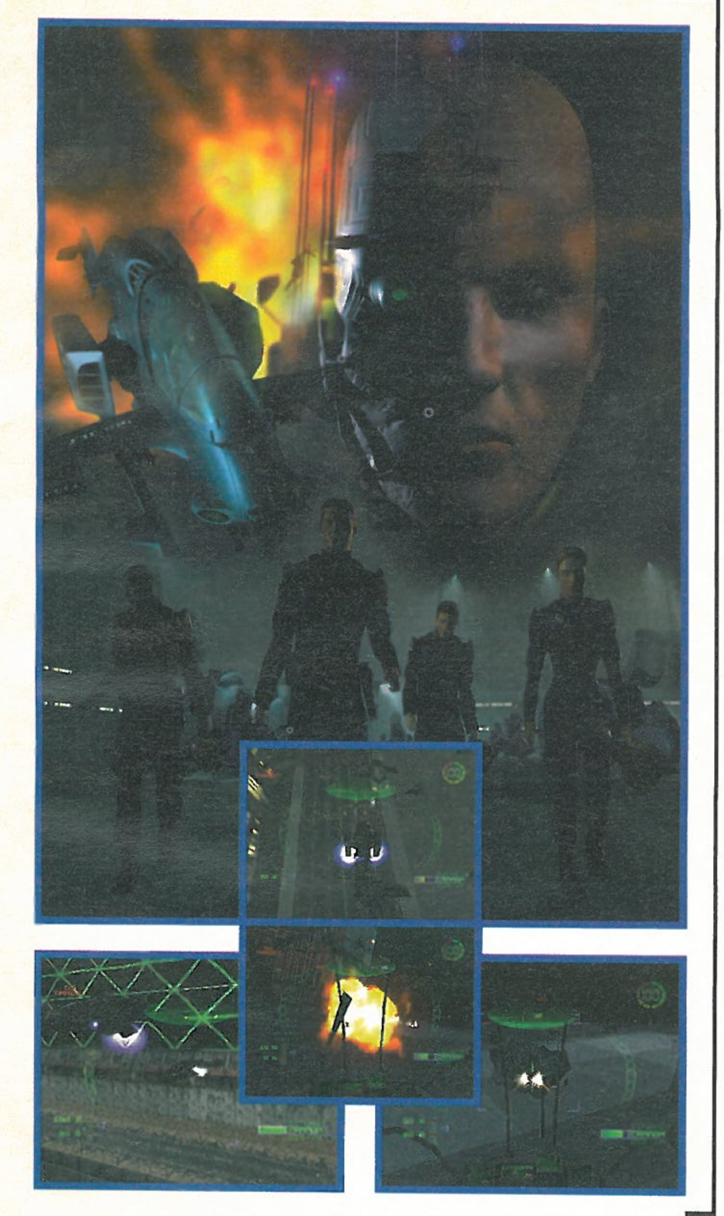
SECRETOS

Además de las claves correspondientes a las 35 misiones que comprende el juego, te ofrecemos una serie de códigos para activar varios secretillos muy interesantes. Ten en cuenta que todos deberán ser introducidos en la pantalla de passwords. Ahora toma nota: **WOOWOO** hará que suenen las sirenas de policía, bomberos y demás equipos de urgencias; con **SUPACAM** aparece una nueva cámara; con **BENIHILL** los coches giran enloquecidamente; con **ALSECRET** conseguirás todos los secretos que atesora G-POLICE. Para obtener un escudo infinito pulsa IZQUIERDA, L1, R2 y CUADRADO simultáneamente en la pantalla donde te describen cada misión. En la pantalla que aparece después, referida al armamento, pulsa IZQUIERDA, L2, R1 y CIRCULO a la vez. Si escuchas un sonido, confirmando que has ejecutado bien el truco, habrás obtenido munición infinita y todas las armas.
Y, como lo prometido es deuda, a continuación los passwords de las misiones.

PASSWORDS



- 01: SXYLAAAA
- 02: KJOXAAAA
- 03: UIXZAAAA
- 04: MKFHRFAA
- 05: WHLTMIAA
- 06: YITSRFAA
- 07: UWCQAAAA
- 08: MYKXQFAA
- 09: YIOQMIAA
- 10: CJWGRFAA
- 11: IKFNIVDA
- 12: GVFSAAAA
- 13: MGIZAAAA
- 14: EIQGRFAA
- 15: QSTZMIAA
- 16: EEIQRFAA
- 17: CHYRAAAA
- 18: UGZKAAAA
- 19: KFPGRFAA
- 20: YCQGNIAA
- 21: ICZINIAA
- 22: WHCIAAAA
- 23: KTYWQFAA
- 24: YQVWMIAA
- 25: IQEZMIAA
- 26: EGXTVCAA
- 27: SRPIMIAA
- 28: CRAUVCAA
- 29: ODHDWCAA
- 30: CPQRMIAA
- 31: YOVYMIAA
- 32: YAXTRFAA
- 33: CRZOVCAA
- 34: QOAPRFAA
- 35: OPLAMIAA

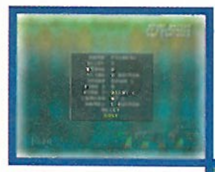


EXTREME G

NINTENDO 64

MOTOS Y CIRCUITOS EXTRA

Todos los códigos que verás a continuación deberán ser introducidos en la pantalla donde pones tu nombre, pulsando R en el menú de la primera pantalla, y en letras minúsculas. Con **81GGD5** tendrás acceso a todos los circuitos nuevos y además podrás usar las motos que hasta el momento permanecían ocultas. Para que la moto se transforme en una roca comienza un nuevo «Contest» y pulsa R en la selección de vehículo. Cuando aparezca la pantalla para escribir tu nombre pulsa otra vez R y utiliza **ROLLER** de nombre. Si quieres saber lo que es la velocidad en su máxima expresión pon **XTREME**, en el modo «Contest». También puedes adentrarte en un mundo fantasmagórico y ver a través de las paredes de los circuitos con **GHOSTLY**. Otro efecto visual curioso, con la pantalla totalmente distorsionada, ocurre si utilizas como nombre **FISHEYE**. Seguimos con las distorsiones en pantalla. Con **MAGNIFY** todos los elementos en pantalla parecerán gigantescos. Si quieres eliminar la gravedad del juego, puedes conseguirlo con **ANTIGRAV**. Para otra forma divertida de jugar, recibiendo un tipo de misil diferente cada pocos segundos, utiliza la palabra **ARSENAL**. Más diversión aún si pones **BANANA**, ya que el firme de los circuitos se volverá resbaladizo. La palabra **STEALTH** hará que todos los corredores sean invisibles. Pero aún podrás seguir viendo sus sombras y las armas. Para contemplar como sería EXTREME-G sin texturas transparentes y sin suavizado de texturas introduce la palabra **UGLYMODE**. Siguiendo con el mismo tema, pon **WIRED** y comprobarás cómo se vería el juego en una Virtual Boy a colores. Por último, para aquellos que piensen que el juego aún no es lo suficientemente rápido, con **NITROID** tendrás turbos infinitos a lo largo de todas las carreras.









ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE

PLAYSTATION

SELECCION DE NIVEL E INTROS

La complejidad de este título hace muy difícil que se descubran todos los rincones ocultos de este caótico mundo. Con estos códigos podrás seleccionar el nivel que deseas visitar (muy efectivo para aquellos lugares que aún no has visto), y también visualizar todas las secuencias del juego, incluida una inédita hasta el momento que aparece después de los créditos bajo el nombre de Angel Guardián. Ambos trucos se ejecutan en el menú principal.

Una vez allí mantén apretado R1 y pulsa ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, CUADRADO, CIRCULO, CUADRADO, TRIANGULO, CIRCULO, CUADRADO, DERECHA e IZQUIERDA para obtener la anhelada selección de nivel. Si mantienes apretado R1 y pulsas ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA, CUADRADO, CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO, DERECHA, IZQUIERDA, ARRIBA y DERECHA verás todas las fabulosas secuencias del juego.



GOLDENEYE 007

NINTENDO 64

OPCIONES SECRETAS

Antes de darte las nuevas opciones y el tiempo en que debes realizar cada fase para conseguirlas, te explicamos cómo elegir dos personajes iguales en el modo 4 jugadores. Primero conecta 4 mandos. Entra en el modo Multiplayer y selecciona 4 personajes con cada mando. Vuelve a la pantalla con las opciones de Multiplayer y desconecta los control pad 3 y 4. Ahora el primer y segundo jugador eligen el personaje de los otros dos jugadores. De nuevo en la pantalla de Multiplayer, conecta los mandos 3 y 4. No te olvides de cambiar la opción de número de jugadores a 4. Para acabar, en los recuadros tienes información sobre cada opción secreta, en qué nivel está, la dificultad para conseguirla, y el tiempo en el que debes terminar dicha fase.

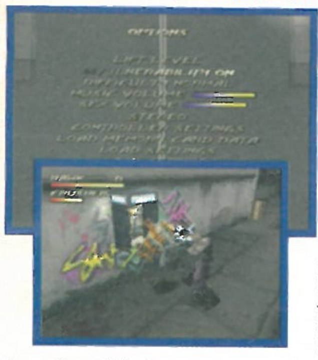


NIVELES	DIFICULTAD	TIEMPO	TRUCO
1. DAM	SECRET AGENT	2:40	Balas de pintura
2. FACILITY	00 AGENT	2:05	Inmunidad
3. RUNWAY	AGENT	5:00	Cabezones
4. SURFACE	SECRET AGENT	3:30	Lanza granadas doble
5. BUNKER	00 AGENT	4:00	Lanza cohetes doble
6. SILO	AGENT	3:00	Modo turbo
7. FRIGATE	SECRET AGENT	4:30	Sin Radar en VS
8. SURFACE 2	00 AGENT	4:15	Pequeño Bond
9. BUNKER 2	AGENT	3:00	Modo rápido
10. STATUE	SECRET AGENT	3:15	Animación rápida
11. ARCHIVES	00AGENT	1:20	Invisible
12. STREETS	AGENT	1:45	Cohetes enemigos
13. DEPOT	SECRET AGENT	1:30	Animación lenta
14. TRAIN	00 AGENT	5:25	Silver PP7
15. JUNGLE	AGENT	3:45	Dos cuchillos de caza
16. CONTROL	SECRET AGENT	10:00	Munición infinita
17. CAVERNS	00 AGENT	9:30	Dos RC-P90
18. CRADLE	AGENT	2:15	Gold PP7
19. AZTEC	SECRET AGENT	9:00	Dos lásers
20. EGYPTIAN	00 AGENT	6:00	Todas las armas

FIGHTING FORCE

PLAYSTATION

SELECCION DE NIVEL E INMUNIDAD





En la pantalla con el menú principal del juego (1 player y options) mantén pulsados simultáneamente IZQUIERDA, CUADRADO, L1 y R2. Cuando las palabras Cheat Mode aparezcan en la parte inferior de la pantalla, acude al menú de opciones. Allí comprobarás que han aparecido dos nuevas opciones, una para seleccionar el nivel y otra que te permite elegir inmunidad.

RESIDENT EVIL: DIRECTOR'S CUT

PLAYSTATION

NUEVAS ARMAS

A pesar de no ser un truco en el más puro sentido de la palabra, te convendrá saber que para obtener el revólver Colt Python con munición infinita sólo tendrás que finalizar el juego en Advanced Mode. Con este arma podrás volar la cabeza de los zombies sin tener que ser mordisqueado. También me gustaría dar una pequeña aclaración a uno de los puzzles del juego. En la mesa de billar que se encuentra en el bar, te darás cuenta de que hay una serie



de bolas (con los números 12, 6, 3 y 9) y 2 palos. Todo el conjunto representa la estructura de un reloj. Los números son las horas, y los palos son las agujas del reloj. El palo corto marca las horas y el largo es el minutero. Con Jill, este reloj ficticio marca las 3:45 y para Chris las 2:15. Pues bien, ambas horas son la misteriosa clave para abrir la puerta cercana al avispero. Jill deberá introducir el código 3-4-5 y Chris el 2-1-5 para abrir dicha puerta.

HEXEN 64

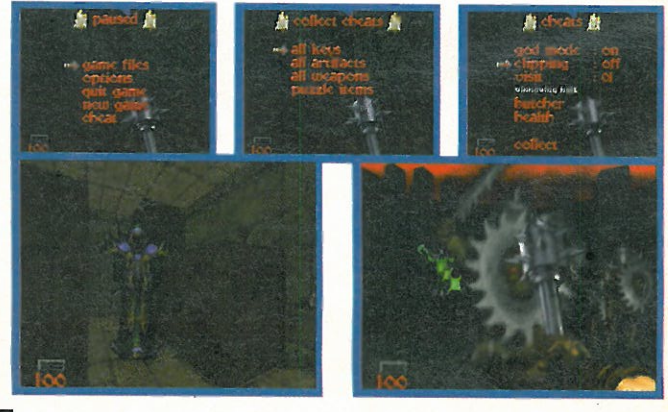
NINTENDO 64

OPCIONES SECRETAS

Durante el juego pulsa START para activar la pausa y después C-ARRIBA, C-ABAJO, C-IZQUIERDA, C-DERECHA. Un menú secreto aparecerá en pantalla. Introdúcete en él y ejecuta las siguientes combinaciones: C-IZQUIERDA, C-DERECHA, C-ABAJO para el God Mode (inmunidad); C-IZQUIERDA, C-ARRIBA, C-ABAJO, C-ABAJO para recuperar energía; C-IZQUIERDA, C-IZQUIERDA, C-DERECHA, C-DERECHA, C-ABAJO, C-ARRIBA para elegir nivel; C-ABAJO, C-ARRIBA, C-IZQUIERDA, C-IZQUIERDA para la opción Butcher y, por último, C-ARRIBA (20 veces), C-ABAJO para activar Clipping. Otra serie de códigos puede ser introducida en la pantalla de Collect Mode: C-ARRIBA, C-DERECHA, C-ABAJO, C-ARRIBA para



conseguir todos los items; C-ABAJO, C-ARRIBA, C-IZQUIERDA, C-DERECHA para tener todas las llaves; C-ARRIBA, C-IZQUIERDA, C-IZQUIERDA, C-IZQUIERDA, C-DERECHA, C-ABAJO, C-ABAJO para conseguir todos los items de puzzle; C-DERECHA, C-ARRIBA, C-ABAJO, C-ABAJO para contar con todas las armas.



JUNGLA DE CRISTAL: LA TRILOGIA

PLAYSTATION

NUEVOS VEHICULOS







En DIE HARD WITH A VENGEANCE, para cambiar el coche por una nave alien ve a la fase de Central Park. Al principio del nivel pausa el juego y elige la opción para abandonar el juego, pero sin salir. Mantén apretado R2 y pulsa DERECHA, CUADRADO, TRIANGULO, ABAJO, X, X y X, entonces verás la pantalla de Roswell. Al volver al juego encontrarás alguna diferencias. En el nivel de la lluvia, al empezar a conducir haz un giro de 180 grados. Si lo has hecho bien, un coche de policía pasará a tu lado. Persíguele a él o a la flecha azul hasta que llegues a un parking. En él encontrarás una vida extra, más tiempo y un carrito de niño que puedes conducir. Más sorpresas. En el primer nivel, da la vuelta y conduce en dirección contraria. Aparecerá una flecha azul. Si la sigues conseguirás conducir un camión de la basura. En el nivel 9, en la primera persecución, encontrás un parking donde puedes convertirte en un autobús escolar, como en el primer truco.

MORTAL KOMBAT MYT.: SUB-ZERO



PLAYSTATION

PASSWORDS

El último capítulo de la saga MORTAL KOMBAT no ha dejado de sorprendernos. Por supuesto, tenemos los passwords para que puedas examinar la genial obra de Midway. En determinados momentos, más específicamente, al derrotar al jefe final de un nivel, escucharás las míticas palabras «Finish him!». Para realizar el fatality «corta-cabezas» haz lo siguiente: sepárate un paso aproximadamente y pulsa DELANTE, ABAJO, DELANTE y PUÑO ALTO. Ahora, anota los siguientes passwords: NIVEL 2: **THWMSB**; NIVEL 3: **CNSZDG**; NIVEL 4: **ZVRKDM**; NIVEL 5: **JYPPHD**; NIVEL 6: **QFTLWN** y, por último, NIVEL 7: **XJKNZT**.

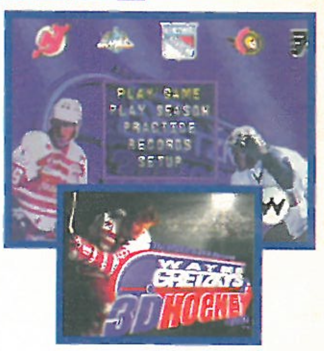



WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY

NINTENDO 64

DEFORMACIONES

Cambia la estatura y complexión de tus jugadores a tu antojo con este truco. Cuando estés en la pantalla de opciones, pulsa cualquiera de los botones C y presiona R. En el borde inferior de la pantalla aparecerá una línea con 16 ceros. Ahora utilizando los siguientes códigos podrás deformar a los jugadores. Pulsa C-ARRIBA y R hasta que el quinto número de la serie marque 1. Los jugadores serán gordos. Ahora, haz lo mismo hasta que el cuarto número sea 1 para que todos sean gigantes. Igual, pero con el sexto número y verás el partido de los siete enanitos pero sin Blancanieves. De nuevo presiona C-ARRIBA y R hasta que los dos primeros números marquen 10 y los jugadores serán cabezones. Lo mismo, pero que los dos primeros números sean 01 y serán supercabezones. Repite la operación para que los primeros números marquen 11 y los jugadores pasarán a tener una cabeza deformada. Además, puedes acceder a nuevos equipos introduciendo la siguiente combinación: en la pantalla de opciones mantén apretado L y entonces, en los botones amarillos, pulsa DERECHA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, IZQUIERDA. Si lo has hecho correctamente aparecerán una serie de números en el borde inferior de la pantalla. Ahora, ve a la pantalla para elegir equipo y comprobarás que hay cuatro nuevas escuadras.






DONKEY KONG COUNTRY 3

GAME BOY

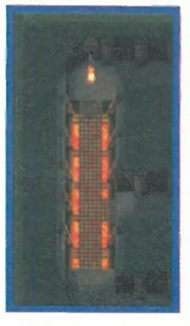
BANDERA DE NIVEL

En cada uno de los niveles del juego hay un barril situado en una zona oculta que te traslada hasta el final de la fase. Podrás reconocerlo porque tiene una W grabada. Suelen encontrarse al principio de cada fase antes de la letra K, o entre la K y la O, (las letras que forman la palabra KONG). Salta lo más alto posible e investiga cada rincón si quieres ahorrarte el esfuerzo de recorrer toda la fase.

HERC'S ADVENTURE

PLAYSTATION

GYROS INFINITOS





La mejor forma de recuperar energía es tener algún gyro a mano. Aunque son difíciles de encontrar hay un lugar que puede resultar una mina. Viaja hacia Creta y lucha contra el Minotauro. Una vez hayas conseguido vencerle, te dará una llave que abre la puerta H. Encuentra la puerta, camina hacia adelante y gira a la izquierda. Verás una cabeza de piedra, en la pared, disparando fuego. Continúa avanzando por el puente de fuego hasta llegar al final del pasillo. Entonces deberías escuchar que la música cambia. Nada más comprobarlo, vuelve sobre tus pasos hasta la puerta H. Pasa por la puerta y ve por el pasillo a la izquierda del personaje hasta el lugar donde originalmente estaban emplazados los gyros. Habrá uno en el mismo sitio donde lo encontraste. Podrás repetir este truco tantas veces como quieras y conseguir gyros infinitos.



F1 POLE POSITION 64

NINTENDO 64

COCHE EXTRA

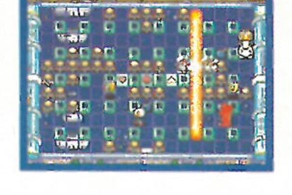
Cuando has conseguido ser campeón del Grand Prix mundial y has grabado la partida en el controller pak, «resetea» la consola y mantén pulsado A + B mientras te encuentres en la pantalla con la frase «Now loading the data from controller pak...». Después acude a la selección de conductor y encontrarás que los cuarenta pilotos tendrán ahora un coche H-RA V12 original de Ubi Soft.

SATURN BOMBERMAN

SATURN

SECRETOS, VIDAS Y PERSONAJES OCULTOS

En la pantalla de presentación prueba los siguientes códigos para obtener variadas y jugosas sorpresas. Pulsando L, R, A y DIAGONAL ARRIBA-IZQUIERDA, todos simultáneamente, conseguirás todas las armas. Las siguientes combinaciones dan el acceso a diferentes niveles del juego: pulsa a la vez L, R, B, DIAGONAL ARRIBA-IZQUIERDA e irás al nivel 2; con L, R, C y DIAGONAL ARRIBA-DERECHA serás conducido al nivel 3; para acceder al nivel 4 pulsa simultáneamente L, R, X, DIAGONAL ARRIBA-DERECHA y, finalmente, para llegar al nivel 5 L, R, Y, DIAGONAL ARRIBA-IZQUIERDA. Si quieres ver el final y los créditos de los programadores pulsa y mantén apretados L, R, Z, ABAJO (todos a la vez). Para empezar con 6 vidas coloca el reloj de tu Saturn entre las 10 las 11 a. m. (por ejemplo las 10:30). Entonces, cuando comienzas el juego verás que tienes 6 vidas. También existe la posibilidad de activar personajes ocultos en el Battle Game manteniendo pulsados L y R mientras el Mode Option está iluminado.



BATTLE ARENA TOSHINDEN 3

PLAYSTATION

PERSONAJES SECRETOS

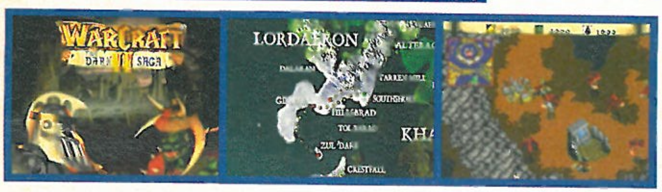
Coloca la dificultad en nivel 0 y acaba el juego con todos los personajes. Así habrás conseguido a todos los alter egos. Si después, con la dificultad en nivel 5, consigues acabarte el juego con Vermilion, Sho aparecerá en la pantalla de selección. En nivel 6, con Vermillion otra vez, conseguirás a Abel. En nivel 7, terminando el juego con Abel tendrás a Veil en tu poder. Por último, dejando la dificultad en nivel 7, y eligiendo a Veil para acabar el juego, una niña pequeña llamada Neru pasará a integrar el plantel de personajes de BA TOSHINDEN 3. Esta luchadora tiene los mismos golpes que Kayin. Es importante que sepas que no debes utilizar ninguna continuación para obtener a cualquiera de los cuatro jefes.



WARCRAFT II

SATURN

CODIGOS SECRETOS



Pulsa START durante el juego, acude a la opción para introducir passwords y utiliza cualquira de estas claves utilizando el botón C. **DCKMT**: Subir de nivel. **VRYLTTL**: Todos los hechizos. **NSCRN**: Todo el mapa. **GLTTRNG**: 10.000 monedas, 5.000 talas. **MKTS**: Constructores rápidos. **NGLS**: Desactiva trampas mágicas. **NTPRF**: Láser. **NVRWNNR**: Quita la secuencia de victoria y deja seguir jugando.

DYNASTY WARRIORS

PLAYSTATION

JUGAR COMO SUN SHANG XIANG



Esta pequeña joya del lejano oriente, cómo no, aunque sin llegar a las cotas de calidad de TEKKEN 2, puede hacer las delicias de los amantes del género de lucha. Para los que lo conozcan, si quieres convertir a Sun Shang Xiang en un personaje seleccionable, ve a la pantalla de presentación. Ilumina la opción de 1P Battle y pulsa IZQUIERDA, IZQUIERDA, ARRIBA, ABAJO, TRIANGULO, CUADRADO, L1 y R1. Acude a la pantalla de selección de personaje y ya podrás disponer de él.

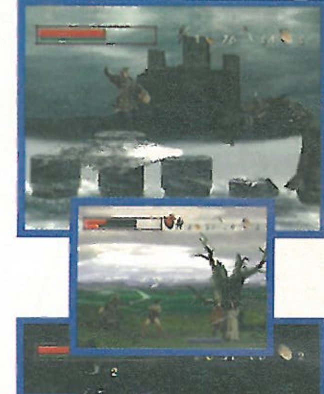
DRAGON HEART

PLAYSTATION

PASSWORDS

Como suele ocurrir con la mayoría de las licencias de películas para crear un videojuego, DRAGON HEART no es una auténtica joya. Aún así, para aquellos que lo hayan adquirido o los que tengan curiosidad, estos son los passwords para acceder a las fases que comprende el juego:

La cripta: **XK6DLJTCXT6TBXH**
La batalla: **PJXWKL34WHK4TZS**
Einonoch: **XTGJC4G4WG34DHB**
La torre: **BBXMQZPCQWCMRZQ**
El patio: **RVHDSLX7QP37CJX**









DARKLIGHT CONFLICT

PLAYSTATION

MENU SECRETO

Para acceder al menú oculto en el juego ve a la pantalla de Opciones. Una vez allí, introduce la siguiente combinación ABAJO, ABAJO, ARRIBA, CUADRADO, IZQUIERDA, IZQUIERDA, L1, R1 y CIRCULO. Cuando vuelvas al menú principal habrá una nueva opción llamada Extra. Entra en ella y encontrarás nuevas opciones.









EDICIONES REUNIDAS S. A.

GRUPO ZETA